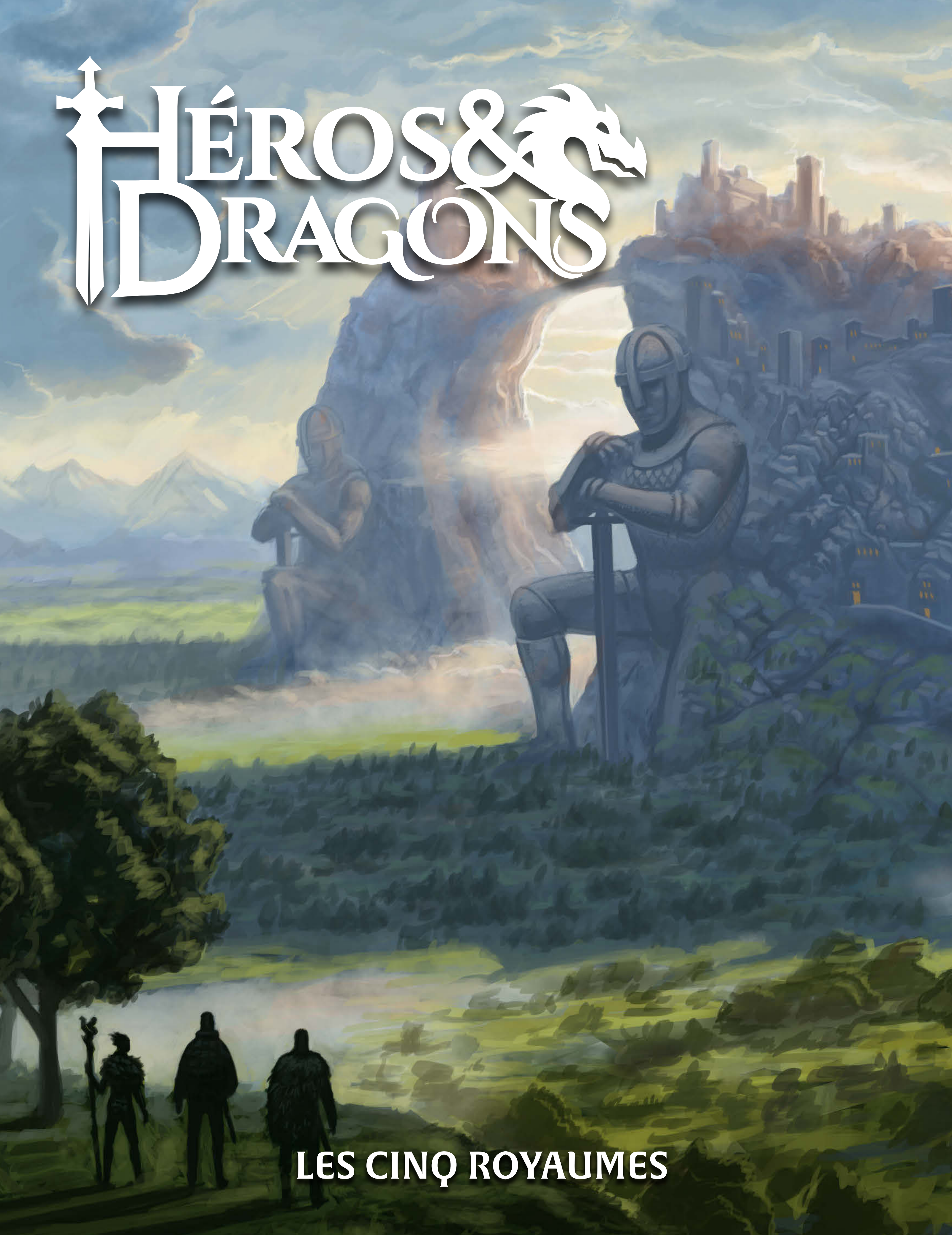

HÉROS & DRAGONS
LES CINQ ROYAUMES

Crédits

Directeur de publication : David Burckle

Responsable de la gamme, édition : Tête Brûlée

Comité technique : Laurent Kegron Bernasconi, Thomas Robert, Julien Dutel

Auteur : Julien Dutel

Relectures : Marc Sautriot, Damien Coltice, David Burckle

Direction artistique : Tête Brûlée
Création graphique : Laura Hoffmann
Mise en page : Jérôme Cordier

Illustration de couverture : Chris Knight
Illustrations intérieures : David Chapoulet, Vincent Laïk, Laurent Miny

Plans : Jems

Carte : Julien Dutel

Remerciements de l'auteur :
Un grand merci à mes joueurs pour avoir testé cet univers : Erik dit « la malchance », Fred dit « l'entourloupe », Jeff dit « leave me alone », Micky dit « le gentil vaurien » et Elise dite « don't bullshit me ! »
Remerciement tout spécial à Jean-Baptiste « Islayre d'Argolh » Durand pour sa lecture avisée, il y a bien des mois, et ses retours constructifs.
Merci à Renz pour ses icônes m'ayant bien servi dans la constitution des cartes.
Et enfin un immense merci à toute l'équipe de Black Book Editions pour m'avoir laissé la liberté de faire ce que je voulais de cet univers et lui avoir accordé la place de se développer.

Édité par **Black Book Éditions**, 50 rue Jean Zay, 69800 Saint-priest, FRANCE
Imprimé en UE
Dépôt légal : XXXXXX
ISBN (reliée) : 978-2-36328-300-9
ISBN (PDF) : 978-2-36328-301-6



Table des matières

Avant-propos

Quand on parle jeu de rôle et *fantasy*, on pense immédiatement à de puissants mages, à des elfes immortels et à des dieux se mêlant des affaires des hommes. Il est plus rare de trouver en JdR des univers de *fantasy* qui ne rentrent pas dans ce carcan, si on laisse de côté les jeux à ambition historique. Quelques jeux se départissent de ce canon qui fait la part belle au chemin du héros. Même *Warhammer*, pourtant bien plus sang et boue, propose désormais un univers riche en magie et en races non-humaines. ***Les cinq royaumes*** ont été créés en réaction à ce constat. L'envie qui traverse cet univers, c'est de proposer une vision un peu différente de la magie et du merveilleux, et de centrer le propos sur l'humain. Une vision un peu moins courante, un peu moins traitée, mais pas moins intéressante. Ce livre est assez classique dans sa conception première. Il contient quelques créatures non humaines (mais rares), il pose une ambiance rappelant pour beaucoup l'Europe du Nord entre le Ve et le VIIIe siècle. Les inspirations sont nombreuses : notre monde après la chute de l'empire romain, des sagas *fantasy* fondamentalement humaines, comme *Le trône de fer*, ou encore des jeux (et romans) comme la trilogie *The Witcher* ou *Dragon Age*. Sans oublier des œuvres mythologiques comme *l'Anneau des Nibelungen*, la légende arthurienne (ou ses fondements celtes), ou le *Livre des invasions (Lebor Gabála Éren)*. ***Les cinq royaumes*** ne prétend pas révolutionner le genre mais simplement poser un cadre de jeu facile à intégrer pour les joueurs et le Meneur de jeu tentés par cette coloration de ***Héros & Dragons***.

L'univers évoque une période charnière entre deux traditions spirituelles, où le merveilleux s'efface petit à petit. Une ambiance tragique où l'on sent que rien ne sera plus comme avant. Où les anciennes traditions luttent encore pour survivre, même si elles abandonneront bientôt le combat pour se retirer à jamais là où elles pourront survivre, certainement dans un autre monde. Il s'agit à la fois d'un univers confiné à une région du monde, tout en restant assez vaste pour que les voyages et le dépaysement soient possibles. Un entre-deux.

Bonne lecture et surtout bon jeu !

Julien Dutel

Inspirations musicales

Les bandes originales des trois jeux *The Witcher* (et particulièrement *The Witcher 3* et ses deux extensions, *Hearts of Stones et Blood and Wine), Atrium Carceri, Ugasanie ; celles de Skyrim, Morrowind et The Elder Scrolls Online, la bande originale de Dragon Age 3* ; la bande originale de *Pillars of Eternity.* Et, afin de marquer des scènes particulières, les albums de groupes et artistes comme Asynje, Brand New, Foals, Estempie, Forndorn, Loreena Mc Kennitt, Mogwai, Nine Inch Nails, Gevende, Wardruna, Woodkid, Unkle et d'autres...

Où se trouvent les cinq royaumes ?

Les cinq royaumes constituent un univers existant par eux-mêmes et pour eux-mêmes. Ils existent au cœur d'un monde plus vaste (et inexploré, pour le moment), composé de diverses puissances, royaumes et empires, trop lointains pour s'en préoccuper. Il propose une différence de ton assumée avec des univers comme Alarian ou Osgild (ou même Laelith).

Ce monde se trouve sur le plan matériel. Il est séparé des autres et le fait que la magie y disparaît inexorablement a affaibli les passages vers les autres plans. Il existe cependant encore quelques portails permettant d'y entrer et d'en sortir, dans des lieux isolés où la magie primale est encore présente. On peut y arriver en sortant d'une ancienne caverne, ou en naviguant à travers un épais banc de brume surnaturel. Ou même en passant sous une arche étrange, constituée de deux arbres immenses, au cœur d'une forêt inviolée. Ces phénomènes sont toutefois extrêmement rares, mais des PJ pourraient s'y retrouver, par accident.

Ainsi, même si les habitants des cinq royaumes n'en possèdent pas la capacité (mais les accidents arrivent), il est possible, à grand prix, de voyager vers les cinq royaumes depuis Osgild ou Alarian. Un MJ désireux de faire voyager ses personnages dans cet univers peut l'envisager. Attention cependant : des personnages d'un niveau élevé (niveaux 9 et supérieurs) pourraient paraître surpuissants dans ce cadre de jeu. Et que dire de personnages maîtrisant la magie divine dans un univers où les dieux ne répondent plus ? Vous êtes, évidemment, libre de faire ce que vous voulez. Mais dans ce cas, nous vous conseillons de remonter un peu le niveau de fantasy des cinq royaumes ; à moins de vouloir faire régresser les personnages de vos joueurs en leur appliquant tout à coup les règles low fantasy détaillées dans ce livre... Après tout, chercher une sortie et retrouver ses pouvoirs constituent un moteur intéressant à jouer, mais qui peut être frustrant pour certains joueurs.

Ami MJ, sachez simplement qu'importer des PJ d'un univers classique de ***Héros & Dragons*** est possible. Cependant, cela vous demandera de faire des choix. Ce livre a toutefois été écrit au départ pour être utilisable en tant que tel, indépendamment de tout autre univers. À vous de décider.



1: LES CINQ ROYAUMES :

L'UNIVERS

« … Et le chant se tût. Plus aucun écho n'embrasait le sommeil des sages. Les oreilles désapprirent à écouter ceux qui autrefois étaient vénérés. Ils avaient regagné le sidh.

Là où j'entendais la puissance du chant de la nature ne régnait plus que le silence froid d'un monde dont je savais qu'il était promis au déclin. L'écho de la voix du dernier d'entre eux résonnait toujours en moi. La prophétie du prince blanc restait là, gravée dans mon esprit. C'est elle, plus que tout autre secret, que nous devons désormais transmettre.

Ainsi viendra le froid, la peur et le silence.
Ainsi viendra la guerre, le feu et le conflit.
Ainsi viendra la dualité, le sacrifice et le compromis.
Ainsi, de l'incertitude ,viendront la vie et la mort.
Ainsi finira le temps pour renaître de nouveau. »

— *Le Chant des Disparus,* **geste druidique du dernier Cercle.**

endant des siècles, le territoire des cinq royaumes, situé dans une région connue depuis toujours sous le nom de **Rempart du Nord**, fut dirigé depuis la cité impériale de **Hautevis**, au cœur des monts des **Crocs**. Trois légions stationnées en ville s'occupaient de sécuriser ce territoire sauvage, de pacifier les habitants les plus belliqueux, et de protéger l'empire des peuplades barbares de par-delà **le Mur**. En effet, les tribus de pillards orcs et humains (ceux que l'on nomme encore aujourd'hui les **Carrthains)** menaçaient régulièrement la sécurité de l'empire en menant des raids meurtriers.

Tout ça, c'était il y a plus de huit cents ans. Nous sommes aujourd'hui en 812 après la Chute (A.C), et le monde est en plein changement. Cinq royaumes, issus de cinq lignées, dirigés par cinq rois qui ont conquis leur couronne grâce à la ruse ou à la force. Cinq ennemis qui, depuis des décennies, se font la guerre.

Ce dont on se souvient

De ce qu'en disent les anciens, les druides et les prêtres des anciens dieux, l'homme n'a pas toujours foulé la terre du Rempart du Nord. Cette région, autrefois connue sous le nom de **Gwynnddaer**, la terre des vents, était peuplée par les faës : des êtres fantastiques, tantôt merveilleux, tantôt cruels, qui hantent les légendes. Puis, traversant l'océan occidental, les hommes arrivèrent et s'installèrent sur ces terres. Certains décidèrent de vivre en accord avec les peuples féériques. D'autres, cependant, refusèrent la paix et, animés par un esprit de conquête, entamèrent une guerre que les faës pensaient gagnée d'avance. C'était sans compter sur la ténacité des humains et leur capacité à toujours inventer de nouvelles manières de vaincre l'adversité. Après des siècles de guerres sanglantes, les faës, désormais réduites à une poignée d'individus, capitulèrent et ouvrirent un portail vers le **Sidh** (un au-delà mystérieux) en plein cœur de la **Forêt sans retour**. Certaines refusèrent de quitter Gwynnddaer et partirent vers le Nord, par-delà le mur, dans les étendues glacées. Parmi ces faës en exil se trouvèrent une majorité de clans orcs, peu enclins à abandonner des terres qu'ils considéraient toujours comme leurs. Quelques rares faës décidèrent de rester et de finir leurs jours sur la terre qui les avait vus naître. Ils prirent quelques humains sous leur aile et ainsi, l'homme apprit à maîtriser la magie de la terre : ils devinrent les druides.

Les millénaires passèrent, dit-on, et les dernières faës disparurent. Alors que les clans de Gwynnddaer vivaient leur vie, guerroyant, commerçant, s'aimant et se détestant, ils subirent l'arrivée d'hommes venus du Sud : le grand empire. Ce dernier possédait une supériorité militaire et technologique flagrante et il ne fallut que quelques décennies pour que tout Gwynnddaer soit conquis. Les impériaux vinrent avec leurs traditions, leurs armes, leur architecture, mais aussi leurs dieux. Ils ne demandèrent cependant pas aux peuples conquis d'abandonner leurs croyances. Tout au plus les considéraient-ils avec un certain dédain. Ceux qui se firent appeler les Gwynnddaerains n'oublièrent jamais leurs traditions et leurs allégeances passées, ni leur foi.

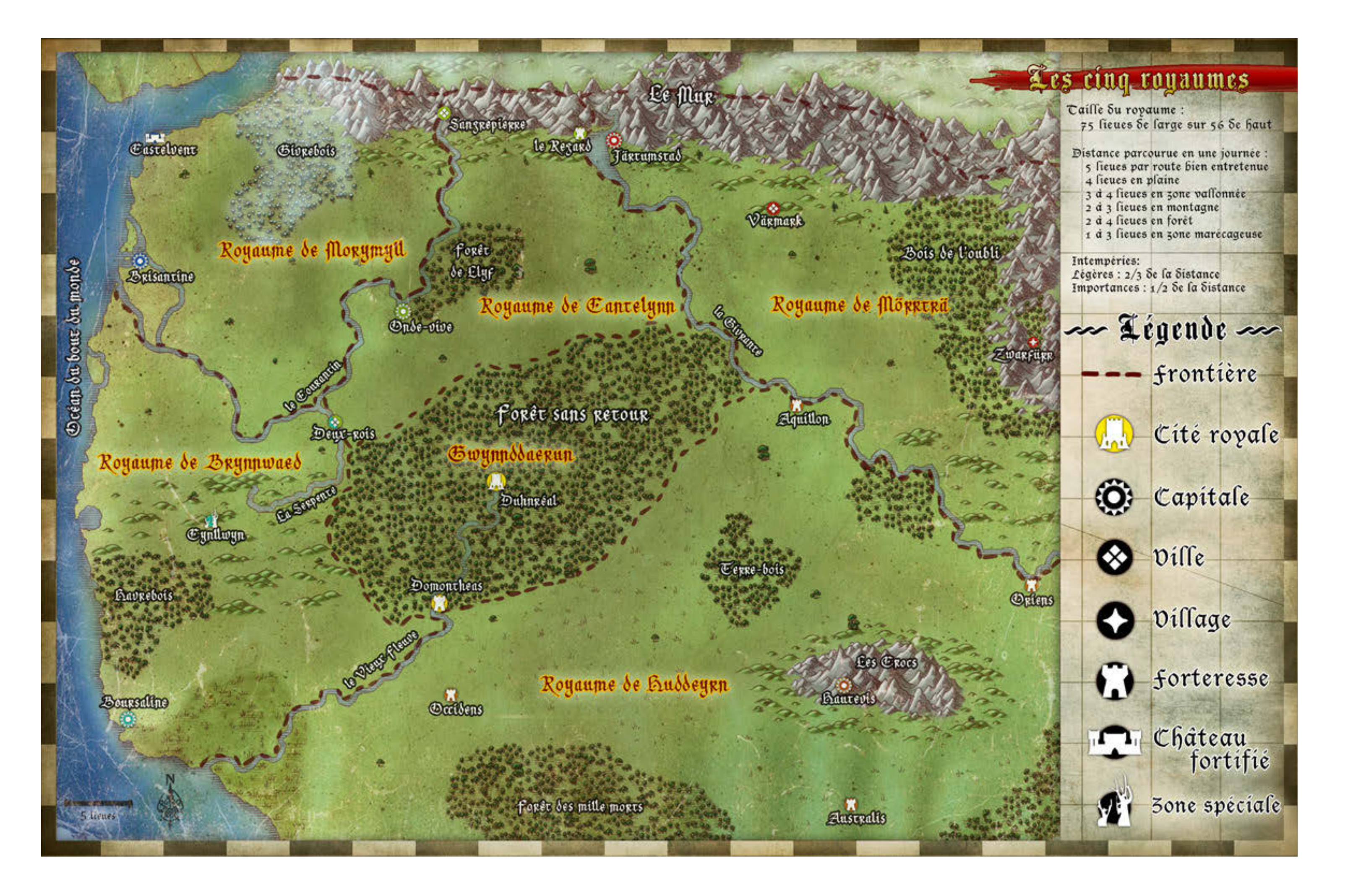
Le grand empire grandit, s'installa, régna. Mais un jour, un être dont on ne se souvient que sous le nom de **Roi-liche** unifia les clans orcs au Nord du Mur et son armée déferla sur les terres impériales. L'empire était vaincu et la région du Rempart du Nord fut soudainement abandonnée par les instances impériales. Les légions, pensant ces terres déjà perdues, se retirèrent près de la capitale, plus loin au Sud, et laissèrent derrière elles un peuple en proie à la bestialité des orcs et de leur maître. Tout semblait perdu.

La force et la pugnacité des hommes du Nord permirent cependant de repousser l'invasion des sombres faës au prix de très lourdes pertes. Les orcs refluèrent par-delà les montagnes, mais le mal était fait. L'empire avait subi un coup dont il ne se releva jamais. Le monde plongea dans l'obscurité. Des chefs de guerre émergèrent, se livrèrent des guerres sans merci pour les terres et les ressources, complotèrent, se proclamèrent rois et reines… Petit à petit, par le sang et la ruine, les terres du Nord retrouvèrent un semblant de structure et de stabilité, souvent fragile.

Huit siècles après la chute du grand empire, il ne reste pas grand-chose de cette période. Tout au plus redécouvre-t-on parfois des ruines ou d'anciennes bâtisses isolées. Les plus importantes d'entre elles ont souvent été réinvesties. Les hommes reconstruisirent sur les ruines et de nouvelles cités virent le jour. La plupart des écrits de l'époque furent perdus pendant les siècles qui ont suivi la Chute. Aujourd'hui, mettre la main sur un écrit de l'époque impériale revient à découvrir un véritable trésor.

Cinq royaumes finirent par émerger. Mais ces derniers continuèrent à s'entredéchirer et comme ils s'étendaient, ainsi en allait-il de leurs conflits. « La guerre de deux siècles » décima la moitié de la population de la région. Les cinq rois ne comptaient pas s'arrêter, mais l'arrivée du **Grand consulat** changea la donne.

Héritiers autoproclamés de l'empire déchu, les consuls débarquèrent appuyés de leurs légions et exigèrent l'allégeance des rois et des peuples d'une région qu'ils nommaient encore Rempart du Nord. Les premières batailles furent meurtrières et les légions conquirent rapidement les territoires du Sud. Mais, sous l'impulsion des Gwynnddaerains et face à un ennemi com-



mun, les royaumes s'unirent. Les cinq rois élirent un **Haut roi** : un homme n'appartenant à aucune maison d'aucun royaume, un général et un guerrier d'exception, en charge de diriger et d'unifier les peuples. Sous la direction de **Ronan de Faradal**, premier Haut roi des cinq royaumes, ils repoussèrent l'envahisseur et libérèrent leurs terres. Les Gwynnddaerains, se considérant depuis toujours comme les gardiens de la **Forêt sans retour**, décidèrent d'en ouvrir l'accès jusqu'à l'antique ringfort de **Dhun**, qui devint alors **Duhnréal**, la capitale des cinq royaumes. Ils nommèrent ce territoire **Gwynnddaerun**.

Aujourd'hui Gwynnddaer n'est plus désigné par cet ancien patronyme. La région est connue de tous comme les cinq royaumes : une terre qui tente de s'unifier, malgré la division de ses dirigeants, de ses peuplades et de ses clans les plus traditionnalistes. Les frontières n'ont pas bougé depuis un siècle et demi et la fin de la guerre contre le Grand consulat. D'aucuns pensent que la présence d'un Haut roi et la mise en place d'un territoire royal (le **Gwynnddaerun**) a stabilisé la situation. Pourtant, déjà les tensions reviennent et certains prétendent même, dans les cercles autorisés, que le Haut roi **Lothran Hardani** ne serait plus qu'un fantoche destiné à faire bonne figure et à maintenir les apparences.

Tour d'horizon des royaumes

De prime abord, les cinq royaumes font penser au Nord de l'Europe entre le Ve et le VIIIe siècle, ainsi qu'à la structure politique de l'Irlande antique. La région est tempérée au Sud et froide au Nord. Le climat est océanique, avec des étés frais et humides et des hivers doux et pluvieux. L'architecture est basique, les fenêtres petites, les toits de chaume descendent bas sur des murs de pierre ou de torchis. Les communautés comptent peu d'habitants. Les guerres récentes ont décimé la population qui s'en relève à peine et, pour le moment, les plus grandes cités ne comptent pas plus de quelques milliers d'habitants. Une vingtaine de familles, parfois moins, peuplent en général les villages les plus isolés. La cité la plus peuplée de la région est **Hautevis**, et elle ne compte pas plus de vingt mille habitants.

C'est un territoire sauvage, peu colonisé par l'homme, parsemé de ruines antiques ou plus récentes. Le paysage est marqué par les destructions successives. La nature a souvent repris ses droits, les forêts sont profondes et sombres, les étendues sauvages sont dangereuses et les voyages périlleux. Plus on s'éloigne des grands axes, plus il est courant de passer plusieurs jours de marche sans croiser le moindre hameau. La section qui suit constitue une première approche non-exhaustive des cinq royaumes. Il s'agit de brosser à grands traits le portrait d'une immense région.

Des royaumes

Gwynnddaerun

On l'appelle la terre de l'unité. Il se s'agit en réalité que de quelques hectares de terres entourant **Duhnréal**, la cité royale, assise sur une colline, au cœur d'une forêt primordiale connue sous le nom de Forêt sans retour. L'accès à la forêt se fait par le **vieux fleuve**, qui trouve sa source au cœur même de la cité. Le **Haut roi** et sa cour siègent à Duhnréal. C'est aussi là que les tractations entre les royaumes se tiennent, que les délégations diplomatiques se rencontrent, et que le **Haut conseil** (le conseil comprenant les rois, reines et régents des royaumes, ainsi que le Haut roi) se réunit. Le Gwynnddaerun n'est pas un royaume à proprement parler. Il s'agit d'une terre neutre où la politique des royaumes peut se décider indépendamment de toute pression. En tout cas, c'est ce que les habitants de Duhnréal, le centre du pouvoir, aiment à croire.

Figures politiques et spirituelles

Lothran Hardani, Haut roi des cinq royaumes, incompétent et dépassé.

Runi Verugson, grand enchanteur de l'assemblée, druide gwynnddaerain, secret et bon.

Sverre Aruldin, chef de la garde et général des armées royales, alcoolique et désabusé.

Elma d'Arian, chancelière royale, rusée, ambitieuse et cruelle.

Qui sont les Gwynnddaerains ?

Il ne s'agit pas d'un peuple à proprement parler mais d'une faction traditionnaliste qui s'est dévouée, depuis des siècles, à la préservation des anciens savoirs et du territoire sacré qu'est la **Forêt sans retour**, d'où les faës quittèrent ce monde. Les Gwynnddaerains se considèrent comme indépendants des autres royaumes. Ils forment une caste à part, constituée de combattants et de religieux, tenants des anciennes religions. Ils luttent de toutes leurs forces contre la religion du Démiurge, mais ils sont quelques-uns à comprendre que le combat est vain. Certains, conscients que la transmission orale de leurs traditions, légendes et croyances les voue à une possible disparition, ont commencé à écrire ce qu'ils savent. Ces derniers restent cependant discrets : les plus traditionnalistes d'entre eux réprouvent la démarche et considèrent ceux que l'on nomme déjà les **chroniqueurs** comme des traîtres qu'il faut pourchasser et châtier.

Voyager dans les cinq royaumes

Il faut environ trois semaines à un mois pour parcourir le territoire d'Est en Ouest, et deux à trois semaines pour faire le chemin du Nord au Sud. Cela correspond environ à 75 lieues pour l'axe Est-Ouest et à 56 lieues pour l'axe Nord-Sud. Évidemment, ces mesures correspondent à un voyage à pied, ou avec une charrette lente (comme un convoi de marchandises), et par la route.

Les cinq royaumes abritent des terres sauvages et peu occupées par l'homme. Voyager est donc dangereux. Il s'agit d'une activité réservée aux caravanes marchandes, aux nobles, ou simplement aux gens assez fous pour vagabonder. Un garde ou un guide sont des hommes précieux et estimés. Outre les risques de tomber sur des bandes de bandits et de rançonneurs, ou sur quelques mercenaires reconvertis en voleurs de grand chemin, il existe également une faune sauvage particulièrement importante. Les animaux ne sont pas habitués à la présence de l'être humain et ils n'hésitent pas à défendre leur territoire, surtout quand leurs petits sont à proximité. De plus, les bois sont parfois hantés par de sombres faës, souvent vicieuses et malicieuses.

Les ruines de l'ancien empire sont nombreuses et les villages plus dispersés qu'avant. Il n'est pas rare de passer plusieurs jours sans en croiser un seul, tout comme il est courant de tomber sur d'anciennes villes et villas, et d'anciens temples et fortins, abandonnés et souvent presque invisibles en raison de la végétation épaisse qui les recouvre.



Climat

Le centre des cinq royaumes est souvent frais mais tempéré. L'été, la température ne monte pas au dessus de 25 à 30 degrés à l'ombre des arbres millénaires. L'hiver, la forêt crée comme un bouclier empêchant la température de descendre trop bas. Les gelées sont rares et quand la neige tombe, elle ne tient que quelques semaines. Les eaux du fleuve ne gèlent que très rarement, mais certains hivers peuvent être particulièrement difficiles.


Deux voyageurs arrivent à Boursaline

Cantelynn

Ce territoire est situé entre le **Courantin** et la **Givrante**. On l'appelle aussi la terre aux mille lacs en raison de ses nombreuses étendues d'eau qui parsèment les terres et nourrissent les deux fleuves. Cette terre humide est aussi fertile, et sa situation géographique ainsi que sa topographie atypique la rendent facile à défendre. Le Cantelynn est l'un des royaumes les plus calmes de la région. Son unification est récente. Il a longtemps été morcelé en des dizaines de petits territoires tenus par autant de chefs de guerre. Mais depuis quatre générations, il s'est construit une structure politique relativement solide. Les **korungar** (singulier : korungr) sont les chefs de clan qui sont désormais les vassaux du Roi **Froward le Juste**. Ce dernier n'est pas connu pour ses velléités expansionnistes. En revanche, il s'agit d'un homme d'une grande intégrité, un fervent défenseur des anciennes traditions. Dans le royaume, seules la capitale et la cité de **Sangrepierre** acceptent la présence d'un temple dédié au Démiurge. Les missionnaires sont *personae non gratae* dans tous les clans inféodés au royaume et notamment en Cantelynn où les anciennes croyances ont toute leur place dans la vie quotidienne des habitants.

Figures politiques et spirituelles

Froward le Juste, roi impartial et traditionnaliste.

Almassonte Maldaran, korungr désireux d'accumuler toujours plus de richesses.

Gaukil le Blanc, druide traditionnaliste et conseiller spirituel du roi.

Qui sont les Cantelains ?

Les habitants des mille lacs forment un peuple traditionnaliste mais pacifique. Cela ne les empêche pas de compter parmi les plus féroces guerriers des cinq royaumes mais leur position naturellement protégée ne les expose pas à la guerre aussi souvent que leurs voisins. L'hospitalité cantelaine ordonne qu'il y ait toujours un repas pour accueillir un voyageur de passage, et une paillasse pour lui offrir le gîte le temps d'une nuit. Il est

facile de voyager dans le royaume même si les auberges n'existent que dans les bourgs les plus importants. Il règne une certaine bienveillance parmi ce peuple. La vie sur ces terres est un peu plus agréable qu'ailleurs, même pour les mendiants et les vagabonds.

Climat

Printemps courts, froids et humides, étés frais, automnes brefs et pluvieux, et hivers rigoureux, tel est le lot du Cantelynn. Les lacs et fleuves baignent le pays d'une humidité importante, et la présence des montagnes retient souvent les nuages. À mesure qu'on se dirige vers le Nord du pays, les précipitations sont plus fortes et plus fréquentes. En hiver, un épais manteau de neige recouvre le Cantelynn et il n'est pas rare de voir les lacs geler.

Morymyll

Dans aucun royaume la vie n'est aussi dure qu'en Morymyll. Sa situation particulière en fait une cible privilégiée des pillards issus du Nord qui arrivent souvent par la mer pour mener des raids ciblés sur les côtes et les villages de pêcheurs. C'est un royaume perpétuellement menacé où la valeur guerrière supplante tout. La noblesse se gagne à la force de l'épée. Par exemple, une tradition Morymine veut que la charge de **korungr** soit passée au (ou à la) descendant(e) direct(e) du dirigeant à la mort de ce dernier. Cependant, n'importe quel membre de la communauté peut, au moment de la passation, provoquer l'héritier en duel. Traditionnellement, il s'agissait d'un duel à mort mais, depuis quelques générations, il est de plus en plus courant que le duel s'arrête au premier sang versé. Le vainqueur est prononcé nouveau korungr et peut s'emparer de la charge, ainsi que d'une partie des richesses de son prédécesseur. Les Morymins constituent un peuple dur et traditionnaliste, mais depuis la guerre contre le Grand consulat, ils ouvrent de plus en plus leur esprit à la croyance en le Démiurge. La reine elle-même est une adepte de la nouvelle religion depuis son retour de Hautevis après ses études. Héritière de **Markvart**, son défunt mari, son accession au trône fut contestée par le korungr **Osulf** qui la provoqua en duel. Elle en sortit victorieuse grâce à un coup de lame dans la gorge de son adversaire. Certains la soupçonnent d'avoir usé de magie et déjà des rumeurs courent : elle pourrait être à la solde de Hautevis et œuvrer à la chute du Morymyll.

Figures politiques et spirituelles

Hermine Illdaer, reine froide et implacable.

Haram Dallian, grand chancelier, politicien avisé, assassin sans pitié, serviteur dévoué de la reine.

Petit guide de prononciation

Bien des noms de cet univers sont issus de contraction de mots gaéliques réels. Vous pouvez tout à fait décider de ne pas vous compliquer la vie et les prononcer comme ils s'écrivent (bien que pour le Mörrträ, la différence de prononciation entre les Mörrts et les gens des autres royaumes est intéressante à jouer), ou vous fier à ce petit guide de prononciation qui donnera un autre cachet à ces noms étranges. La prononciation n'est pas écrite en langage phonétique rigoureux mais se prononce comme le mot se lit en Français. Au plus simple !

Vous trouverez parfois, entre parenthèse, la prononciation phonétique de la manière dont l'on nomme les habitants d'un royaume ou d'une région.

Gwynnddaerun (un Gwynnddaerain). Gwiltèreune (un Gwiltèrin)

Domontheas. Domonntiss

Cantelynn (un Cantelain). Canateline (un Canatelin)

Morymyll (un Morymin). Morimil (un Morimin)

Brynnwaed (un Brynnien). Brilwèd (un Brilien)

Huddeyrn (un Huddite). Udèrne (un Udite)

Mörrträ (un Mörrt). La sonorité de ce nom est particulière, dérivée du suédois. On le prononce « meurtrè », en roulant les « r », bien que les personnes originaires des autres royaumes le prononcent souvent « mortrè » ou « mortra ». Les étrangers appellent toujours ses habitants les « morts », bien que la véritable prononciation soit « meur » (toujours en roulant les « r »).

Duhnréal (un Duhnréain). Deuneréal (un Deunréen)

Värmark. Verumark

Zwarfürr. Zvarfeure

Cynllwynn. Cynylwine

Mörrträadi. Meurtréadi

Casanthir. Cassanntir

Palain d'Urfel, ministre des finances, fidèle en apparence, sympathisant du Huddeyrn.

Qui sont les Morymins ?

Ce peuple, à l'image des terres du pays, est dur et tempétueux. En raison des assauts des pillards venus du Nord par la mer, plus on s'approche des côtes, et plus les hommes sont méfiants envers les étrangers.

Plus loin, vers le fleuve Courantin, les tempéraments s'apaisent. Mais, le royaume vivant dans un état d'alerte permanent, aucun Morymin n'oublie la présence de ses ennemis et toute une partie des récoltes est envoyée sur les côtes pour alimenter les forts et Brisantine.

Climat

Les côtes du Morymyll subissent quasiment chaque jour de l'année les rigueurs d'un vent puissant et froid soufflant du Nord. Pourtant, les eaux sont rarement glacées. Plus on s'approche des côtes et plus le climat devient froid et venteux. Dans les terres, le climat reste difficile et les saisons sont plus tranchées que dans les autres royaumes : hivers rigoureux, étés ensoleillés et secs, et des intersaisons presque inexistantes. Les tempêtes sont fréquentes et les orages terribles, surtout en été.

Brynnwaed

On appelle les habitants de ce royaume les chiens du **Huddeyrn**, et à raison. Depuis la guerre contre le **Grand consulat**, le Brynnwaed est devenu le premier protectorat du Huddeyrn. Cette situation a permis au roi de conserver son trône tout en payant un tribut annuel en retour d'une protection armée de son puissant voisin. Et si le royaume est toujours indépendant, il est considéré par les autres royaumes comme un faire-valoir et une voix acquise au Huddeyrn. Pourtant, **Njall Ferdhin**, le jeune roi qui a accédé au trône après la mort de son père il y a de cela quelques mois, compte bien faire entendre sa voix. C'est en tout cas ce que disent les rumeurs, et cela expliquerait pourquoi les derniers ambassadeurs Huddites sont repartis en trombe de **Boursaline**, la capitale de Brynnwaed. Le pays est une terre humide mais douce, et ses plaines sont fertiles. On y vit de la culture du son et de l'avoine, mais aussi de l'argile, très présent dans toute la contrée, ainsi que du sel.

Figures politiques et spirituelles

Njall Ferdhin, roi jeune ayant besoin de prouver sa valeur.

Rivel Derar, järl respecté, partisan fidèle et oncle du roi.

Tharsilla d'Hubrin, veuve éplorée, järlesse vengeresse, conspiratrice et rusée visant la chute de la maison royale.

Qui sont les Brynniens ?

Paysans, pêcheurs, les Brynniens n'ont jamais eu besoin de se battre. Rarement inquiétés par le Morymyll, trop occupé à se défendre contre les pillards, alliés au Huddeyrn, petit à petit, ils se sont pacifiés. Même si l'on considère toujours la force comme une qualité première, le peuple se convertit de plus en plus aux coutumes du Sud. Dans la société, les charges nobiliaires deviennent peu à peu héréditaires et l'argent fait de plus en plus loi.

Climat

Le climat du Brynnwaed est à l'image de son peuple : calme et paisible. Le royaume bénéficie d'un climat océanique doux et calme. Les étés sont chauds mais pas trop, les hivers froids mais pas glacials. Les habitants du royaume ne renonceraient pour rien à cette clémence et il est rare de voir un Brynnien s'exiler.

Huddeyrn

Construit autour de la cité-état de **Hautevis**, le Huddeyrn est certainement, avec son voisin septentrional Mörrträ, le plus stable des cinq royaumes. Bâtie par les colons impériaux, la cité était un carrefour marchand. Malgré la chute de l'empire, elle a conservé cette fonction. Le Huddeyrn est certainement le royaume le plus riche et le plus puissant des cinq, et la tradition commerciale de Hautevis y est pour beaucoup. La situation géographique du royaume le rend à même de commercer avec les contrées du Sud et de l'Est lointain. On trouve en les murs de sa capitale une population cosmopolite et bigarrée. Des hommes à la peau sombre issus de lointaines contrées, accompagnés de leurs étranges chameaux, y croisent de fiers guerriers aux yeux effilés juchés sur leurs chevaux. De mystérieuses danseuses aux cheveux de jais s'entretiennent avec les monteurs d'éléphants de par-delà les mers. Malgré la guerre contre le **Grand consulat**, le Huddeyrn est toujours un royaume influent et puissant, et désormais, il est mieux protégé que jamais grâce à une armée forte prête à prévenir toute nouvelle tentative d'invasion, et à des avant-postes flambant neufs établis au sud. Fort de sa supériorité, il pourrait bien vouloir saisir le pouvoir, surtout depuis l'avènement du **conseil des régents**, un conseil formé par les six personnages les plus riches et influents de la cité, qui règne depuis la mort du roi **Faradain**, survenue pendant la grande guerre contre le Grand consulat.

Figures politiques et spirituelles

Ariana Arcadius, haute conseillère, fine politicienne et ambitieuse.

Judicaël Peresius, grand théogone, serviteur du Démiurge aveuglé par sa foi, adversaire implacable.

Liola Aldiber, grande enchanteresse de l'assemblée, avisée, bienveillante, protectrice des traditions et pourtant machiavélique.

Qui sont les Huddites ?

Ils se considèrent comme plus raffinés et plus évolués que leurs cousins du Nord. Ils sont héritiers des traditions impériales, et importent épices et vins précieux qu'ils préfèrent à la bière, considérée comme une boisson impure. Les Huddites se divisent en deux catégories. Ceux descendant des familles impériales ont conservé les traditions et les valeurs de l'empire et voient en l'argent, la richesse et le pouvoir des valeurs surpassant tout le reste. Ceux descendant des hommes du Nord ont encore en eux une part de traditionalisme, bien que les traditions du royaume tendent à s'uniformiser. Le Huddeyrn est le seul royaume pratiquant encore une forme d'esclavage. L'esclave peut toutefois gagner sa liberté, et même en tant qu'esclave, il possède des droits. Nul maître ne peut arbitrairement tuer un esclave et espérer s'en tirer sans être puni.

Climat

Le Huddeyrn bénéficie d'un climat sensiblement semblable à celui du Brynnwaed, bien qu'il soit plus sec et un peu plus tranché. Mais il bénéficie des bienfaits des vents du Sud qui amènent assez de chaleur pour permettre une agriculture régulière et abondante.

Mörrträ

C'est sur les terres aujourd'hui connues sous le nom de Mörrträ que les invasions orques déferlèrent en premier. Les faës furent accompagnées par un clan barbare issu des désolations du Nord alors connues sous le nom de **Mörrträadi**. Les barbares, une fois de l'autre côté des montagnes, découvrirent une terre protégée du froid et des dangers du Nord lointain. Ils attendirent le bon moment et se rebellèrent, repoussant leurs maîtres faës hors de ce qui allait devenir les frontières de leur nouveau royaume. Ce tour de force se fit sous le commandement de **Björni Splitenson**, premier grand järl de Mörrträ. Le royaume est composé d'épaisses forêts et de landes fertiles. Il est unifié depuis l'édification de Järtumstad (la cité du lac Noir), la capitale, et n'a jamais été, depuis ce jour, sujet aux dissensions qui minent la plupart des autres royaumes. Mais sa position enclavée, ainsi que la présence du **Huddeyrn** au Sud, a rendu toute extension impossible. Cela n'empêcha cependant pas les troupes du Mörrträ de contourner à plusieurs reprises le lac Noir pour tenter d'envahir le Cantelynn, franchissant une passe où se dresse désormais la forteresse du **Regard.** Aujourd'hui, les dirigeants du royaume adoptent une politique moins agressive. Ils se sont repliés sur les affaires intérieures et s'impliquent assez peu dans la politique des cinq royaumes. En revanche ils commencent à envoyer des caravanes vers l'Est, contournant la partie Sud du Mur. De ce fait, des tensions pointent depuis quelques années avec le Huddeyrn et le Brynnwaed, pourtant l'allié le plus fervent du Mörrträ. Les deux royaumes voient d'un mauvais œil une possible extension vers les terres de l'Est. Pour ne rien arranger, le royaume rejette toujours la religion du Démiurge, pourtant populaire dans la plupart des cinq royaumes.

Les titres dans les royaumes

Le **roi** (la **reine**) dirige son royaume. Il est cependant lié à ses vassaux par contrat et leur doit protection et assistance contre le droit de lever des hommes. En Mörrträ, on l'appelle le **grand järl**.

Le **prince** (la **princesse**) est rarement impliqué directement dans la politique. Il devient prince régent si le roi meurt, avant d'être couronné.

Le **korungr** (la **korungir**) (prononcez korounegueur) est un noble de haut rang capable de lever une armée importante. Il n'est pas plus important qu'un järl, mais ses terres sont souvent frontalières à un autre royaume ou aux terres hors des cinq royaumes, que l'on appelle les Marches. En Mörrträ, on l'appelle **harrtög** (prononcez harrteug)

Le **järl** (la **järlesse**) est un souvent un chef de clan, possédant des terres assez étendues pour que de multiples communautés lui soient vassales.

Le **bahn** (la **bahn**)est un petit chef de clan. Il gère quelques terres, un village et quelques hameaux.

Le **ser** (la **denh**) est un noble sans terre ou possédant au plus un manoir fortifié. Il répond à un bahn, un järl ou un korungr. Il est ce qu'il y a de plus proche d'un chevalier.



Figures politiques et spirituelles

Delf Andelugn, grand järl du Mörrträ, intelligent et conquérant.

Aran Würbald, riche marchand ambitieux, à la fortune sans limite et à l'esprit sans morale.

Urulfr Andelugn, fils du järl, dépassé mais tenant à sécuriser sa place quel qu'en soit le prix.

Qui sont les Mörrts ?

Issus d'un peuple venu du Nord réduit en esclavage par des orcs aux coutumes brutales, les Mörrts sont un peuple dur aux coutumes guerrières. Ils n'ont pas abandonné leurs traditions, ni leurs croyances en des dieux

incarnant chacun une force naturelle et martiale. Ils sont fermés, difficiles à approcher, et se méfient des étrangers. Il n'est pas aisé de gagner leur confiance, mais les Mörrts ne se fient qu'aux actes. Pour eux, un homme est défini par ses actions, et si l'on sait les mettre en confiance, alors ils deviennent de solides alliés ; brutaux parfois mais toujours fidèles.

Climat

Avec des hivers froids et brumeux, des étés secs, chauds mais parfois orageux, le Mörrträ est une terre difficile. Les sols sont fertiles mais les étés secs suivis d'automnes courts et froids, d'hivers rigoureux et de printemps secs et gelés n'aident pas les cultures à s'épanouir. Les orages y sont souvent soudains, violents et courts. Au printemps, il n'est pas rare de subir de terribles grêles qui ravagent les terres.

Cités et communautés marquantes

Duhnréal

La cité royale fut établie au cœur d'une ancienne forteresse antique, un ringfort aux murs épais et massifs dont le sous-sol est parsemé de galeries funéraires scellées et sacrées. La cité se dresse au sommet d'une colline, au cœur de la Forêt sans retour, une forêt primordiale et épaisse dans laquelle on s'aventure rarement. Le seul moyen d'atteindre la cité sans embûche est de passer par le vieux fleuve et de débarquer sur la jetée au pied de la colline. À l'intérieur de ce ringfort, dont le diamètre dépasse les six cents mètres et dont les murs montent à plus de huit mètres de haut, les royaumes ont construit une véritable ville labyrinthique articulée autour de la rue royale, une allée pavée traversant toute la structure jusqu'au grand palais. Ce palais était le seul bâtiment en pierre encore présent au moment où Duhnréal a été réinvestie, lors de la fondation du Gwynnddaerun. Il abrite le Haut roi et sa cour. De l'autre côté de la ville, on trouve l'assemblée de Duhnréal. C'est ici que les rares individus chez qui on détecte un potentiel pour la magie sont emmenés et contenus. Une vingtaine d'étudiants se partage le bâtiment en pierre froide, surveillée par des guerriers spécialement entraînés.

Légende locale

On dit que c'est dans la cité que les dernières faës auraient ouvert les portes vers l'Autre monde où elles se sont réfugiées. D'anciens mégalithes sont essaimés au cœur de la ville. Recouverts de mousse, ils constituent en général le cœur d'une place ou d'une cour. Les habitants les considèrent comme sacrés et certains érudits pensent que quiconque connaîtrait le rituel pourrait les activer et ouvrir les portes du Sidh. D'autres pensent que si les pierres devaient être activées, c'est la nécropole située sous les pavés de la ville qui pourrait se relever.

Domontheas

La cité entre deux mondes fut bâtie il y a des siècles, des millénaires peut-être. Créée par les faës sur deux promontoires rocheux reliés par un pont de pierre lisse, elle est gardée par deux statues géantes, les **Casanthir,** gardiens de pierre veillant sur l'entrée du territoire connu aujourd'hui sous le nom de Gwynnddaerun. Elle fut un lieu de rencontre entre les hommes et les faës. Mais désormais, elle est vide. Depuis le départ des êtres faëriques, nul n'a été capable de dormir dans la cité. Toute personne qui y passe la nuit est victime de terribles cauchemars, et est régulièrement réveillée par des ombres étranges parcourant les rues. Elle fut donc rapidement abandonnée. Elle reste aujourd'hui un lieu de pèlerinage majeur et on y vient depuis tous les royaumes. Les pèlerins s'installent au pied du promontoire rocheux Est puis, le matin venu, ils grimpent pieds nus le long des escaliers et traversent les rues vides entre les bâtiments de pierre grise massifs et anguleux. Ils rejoignent le Grand Pont avant de le traverser jusqu'à la Citadelle des larmes, l'ancien siège du pouvoir de la cité. Ils déposent alors une offrande de fruits, de viande ou de biens précieux. Depuis la disparition des faës, la Citadelle n'a pas ouvert ses portes de métal massives. Nul n'y est entré. Mais étrangement, les offrandes disparaissent toujours la nuit venue, sans que personne ne sache qui les emporte ou comment ce mystère s'opère.

Légende locale

On dit que le jour où les royaumes en auront le plus besoin, où les terres du Nord seront menacées par un ennemi plus grand que le plus cruel des hommes, alors les Casanthir se réveilleront et combattront une dernière fois. Certains pensent qu'ils sont en réalité les corps pétrifiés de deux géants de l'ancien temps, premiers habitants des royaumes et autrefois combattus par les faës avant de disparaître : les **Tir-aesan**.

Onde-vive

Le Courantin est un fleuve puissant et sauvage, et c'est sur ses berges que la cité d'Onde-vive a été fondée. La cité était au départ un simple village fortifié. Elle a grandi pour devenir une cité de près de dix mille habitants, protégée par des murs de pierre vieux de plusieurs siècles, et épais de plus de six mètres. Près du fleuve, prise dans


Domontheas, la cité entre les deux mondes

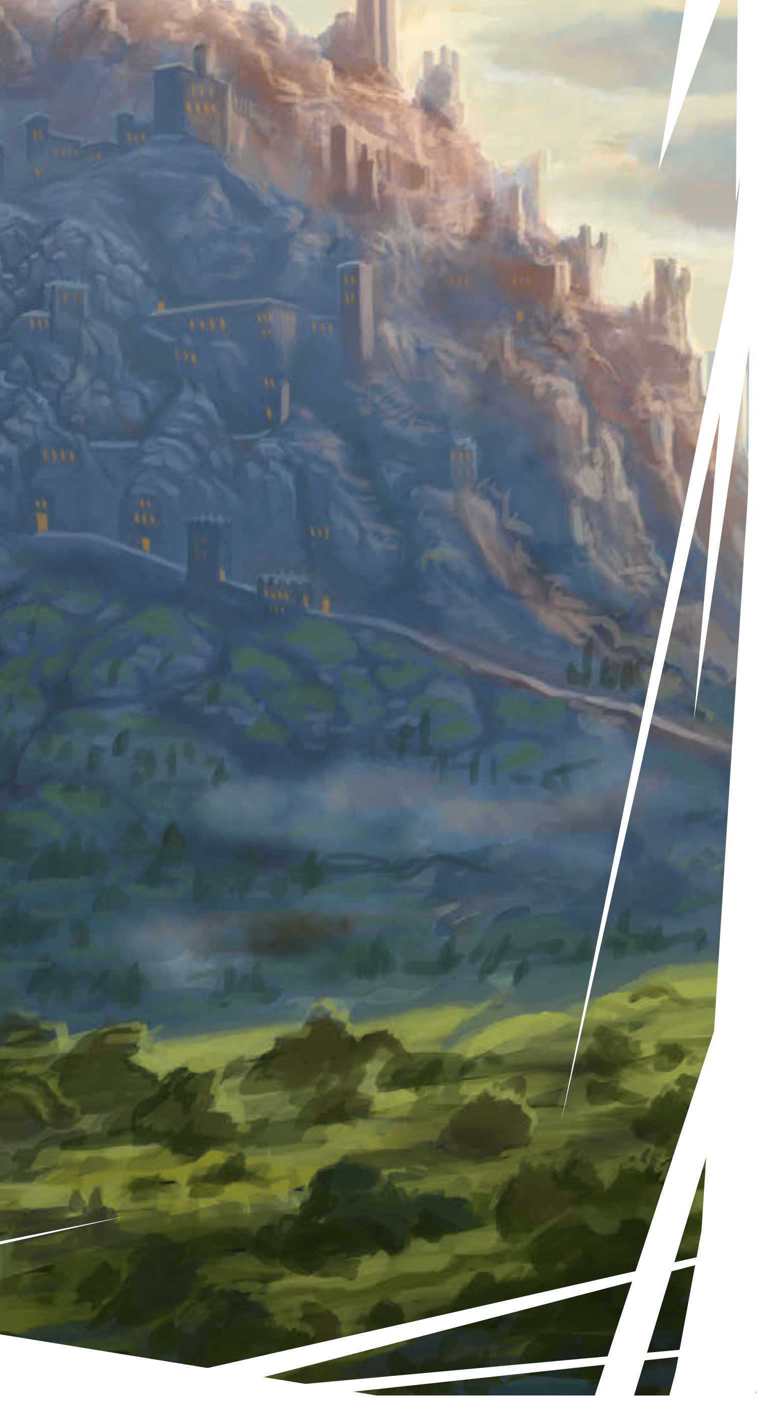
la muraille, se trouve la grande tour royale au sommet de laquelle siège la statue de la Mère des flots. Représentée comme une femme habillée d'écume, elle protège la cité. On dit que si elle devait chuter, Onde-vive tomberait avec elle. Pour le moment, la cité est en paix et on y rencontre des cohortes de marchands venus du Nord et de l'Est, profitant de la route tracée par le fleuve et des chemins qui suivent les berges. Le fleuve est capricieux et régulièrement, au printemps, il déborde de son lit, inondant les bas-quartiers.

Légende locale

On dit qu'il existe dans le fleuve une race de faës marines, mi-humaines, mi-poissons. Ces dernières sortent la nuit, quand les inondations affligent la cité, pour enlever des hommes et des femmes. Nul ne sait où ils les emmènent, ni ce qu'ils en font.

Le Regard

Le Cantelynn et le Mörrträ furent longtemps ennemis. Les troupes du Mörrträ ont longtemps profité d'un passage au Nord du lac Noir, à travers les montagnes, pour mener des raids réguliers sur les terres fertiles de leur voisin. Logiquement, le Cantelynn ordonna la construction d'une forteresse de pierre sur les ruines d'un ancien avant-poste impérial : le Regard. Depuis, nul ne passe au Nord du lac Noir sans que la forteresse ne l'aperçoive et ne l'intercepte. Une centaine d'hommes en arme, prêts à en découdre, sont en poste en perma-



nence même si la paix relative de ces dernières années a entraîné un certain relâchement dans leur vigilance et leur entraînement.

Deux-rois

Cette ville particulière fut partiellement cédée au Cantelynn par le Brynnwaed lors de l'un de leurs nombreux conflits, il y a de cela quelques siècles. Il ne s'agissait alors que d'un comptoir commercial. Aujourd'hui, c'est une ville de plus de cinq mille habitants qui s'est construite sur ce carrefour marchand. Elle a la particularité d'être à cheval sur la frontière entre les deux royaumes (ainsi que sur la Serpente, l'affluent du Courantin) et, bien qu'elle soit dirigée par le seigneur **Aramon d'Enrchamps** au service du Cantelynn, son autorité est partagée avec le conseil du Brynn, une assemblée de notable brynniens ayant voix dans la politique de la moitié Sud de la ville. Passante, grouillante, c'est une cité calme et sans histoire. Il s'agit aussi d'un des lieux les plus prisés par les lames à louer : on y trouve tant de marchands et de caravanes qu'il y a toujours du travail pour un guide ou un garde.

Brisantine

La capitale du Morymill fut construite dos aux falaises d'orgues de basalte de la côte Ouest du royaume. Vivant du commerce et de la pêche, la cité et son port sont fortifiés afin de protéger les habitants des raids des pillards venus du Nord. L'entrée du port est protégée par la statue gigantesque d'une femme ouvrant les bras face à l'océan et tenant entre ses mains écartées et orientées paumes vers le bas, deux énormes chaînes de métal tendues. Les navires passent entre ses jambes, sous l'arche de sa robe, et elle empêche les vagues d'engloutir la ville lors des tempêtes les plus terribles, en les faisant se briser sur son corps de pierre. Le monument, haut de douze mètres, abrite en son cœur un système de poulies qui permet aux chaînes de s'abattre sur la mer, donnant l'impression que la statue lâche les chaînes du port afin de le fermer, puis de les remonter au matin. Les habitants l'appellent la Vierge des tempêtes, mais nul ne se souvient de celui qui l'a bâtie ni de son nom. La cité est organisée de manière plus ou moins concentrique autour du **Fort d'écume** où vivent la reine et sa garde rapprochée, les **Brisondins**. Dans la cité, rien n'est laissé au hasard par rapport au dispositif défensif de l'ensemble. Les rues sont à l'image du royaume. Les gens y sont durs, prêts à se battre, et la loi y est stricte. On ne tolère en général pas le port d'arme chez les étrangers. Toute incartade est punie d'emprisonnement ou, en cas de récidive, de bannissement.

Légende locale

Personne ne sait qui a bâti la Vierge des tempêtes, mais les érudits pensent que sa construction pourrait remonter à des temps précédant l'ancien empire. Certains supputent que cette statue est en réalité une création des Dwerddaer, les faës nées de la terre et de la pierre. Nul ne sait quels pouvoirs elle renferme vraiment, mais certains sont bien décidés à le découvrir, à commencer par le **grand chancelier Haram Dallian**. La légende la plus répandue veut cependant que cette statue soit le corps pétrifié de la fondatrice de la cité. Cette croyance en fait un lieu sacré. Toute étude sérieuse du monument pourrait, croit-on, provoquer le courroux de la déesse et est donc devenue tabou. Ce tabou explique qu'aujourd'hui, le mystère qui l'entoure soit encore total.

Saisons et cycles solaires

Les cinq royaumes sont situés au Nord du continent, loin de la zone équatoriale. C'est pourquoi la durée du jour et de la nuit sont rarement égaux. Ainsi, dans le Nord des royaumes, lors du solstice d'été, le jour dure dix-neuf heures environ, et la nuit cinq heures seulement. Au moment du solstice d'hiver, c'est l'inverse. Plus au Sud, au Brynnwaed ou au Huddeyrn, on compte environ dix-huit heures de jour l'été pour six heures de nuit, et l'inverse en hiver.

Les saisons sont marquées. Les mois de printemps sont froids et souvent humides sur les côtes, et plus secs vers l'intérieur des terres. L'automne est court mais doux, et l'hiver prend vite le dessus. L'été et l'hiver durent chacun quatre mois environ. Chaque mois est composé de trente jours. Chaque solstice et chaque équinoxe est une journée intercalaire. Il en va de même avec la dernière journée de l'année, ainsi que, tous les quatre-ans, la journée de **Marwenndwig *[se prononce marouènèdouigue***], le jour des morts-nés, qui prend place après la journée de Marwnoss.

L'année se découpe ainsi :

Chiodah (la première nuit - solstice d'hiver) *[se prononce sioda]*

Dumnios (le mois sombre)

Rurios (le mois de la faim)

Anagos (le mois du repentir – dernier mois d'hiver)

Aileid (Jour du Renouveau - équinoxe de printemps) *[se prononce aïlide]*

Ciuttos (le mois des demandes – premier mois de printemps) *[se prononce ciutos]*

Simvios (le mois des bourgeons – dernier mois de printemps)

Ciall (le mois des faveurs – premier mois de l'été)

Lithannwyd (Jour Sacré - solstice d'été) *[se prononce litanaouide]*

Edrnios (le mois du feu) *[se prononce édeurnios]*

Equos (le mois du cheval)

Gamnos (le mois du tonnerre – dernier mois de l'été)

Cynnldydd (jour des moissons – équinoxe d'automne) *[se prononce sinildite]*

Elbemvos (le mois du cerf – premier mois de l'automne) *[se prononce elbéreunevos]*

Organos (le mois du froid – dernier mois de l'automne)

Canntalos (le mois des chants – premier mois d'hiver) *[se prononce canatalos]*

Marwnoss (Nuit des Morts – dernière nuit de l'année) *[se prononce marouanos]*



Castelvent

L'austère forteresse antique de Castelvent, ceinte d'épais murs de pierre lisse, se dresse au sommet d'une falaise, sur les bords de l'océan du bout du monde. Idéalement placée, elle est occupée en permanence par une troupe de cent cinquante hommes en arme, cinq machines de guerre, plusieurs balistes prêtes à tirer sur les navires ennemis à portée et plusieurs navires en contrebas, amarrés à un petit port fortifié. Il s'agit de la première ligne de défense du Morymyll contre les pillards venus du Nord. La forteresse est entourée d'habitations, un village de quelques centaines d'habitants vivant du commerce avec les forces militaires en présence. On y trouve de tout, dont plusieurs bordels qui ont fleuri avec la présence de soldats en poste long. En effet, la relève n'arrive qu'une fois tous les douze mois.

Légende locale

Les vents ne cessent jamais autour de Castelvent. La légende veut qu'ils soient originaires d'une île située à plusieurs jours de navigation dans l'océan du bout du monde. Certains serviteurs ont découvert des passages cachés vers ce qui ressemble à une ancienne nécropole enfouie sous la forteresse. Depuis quelques temps, plusieurs d'entre eux ont disparu.

Boursaline

Boursaline est la plus atypique des capitales. Elle fut fondée sur le bord de mer, à l'entrée d'une zone marécageuse lui offrant une véritable position stratégique. De plus, les marais étant en partie salants, ils sont désormais exploités soit pour récolter le sel, soit pour extraire une argile d'une qualité unique dans les royaumes. C'est l'une des capitales les moins peuplées des royaumes, ne comptant qu'à peine cinq mille habitants. Fortifiée, comme toutes les capitales, elle prend la forme d'un

large ringfort bâti des siècles auparavant sur le sol marécageux. La cité est calme et paisible. Cela fait longtemps que ses habitants n'ont pas connu la guerre, protégés par leur alliance avec le Huddeyrn. Ce confort de vie fait que ses habitants semblent souvent insouciants aux yeux des habitants des autres royaumes.

Légende locale

Plus à l'Est se trouve une partie des marais si profonde et bourbeuse que personne ne s'y rend de peur de tomber dans quelque trou d'eau ou de se faire dévorer par une créature sauvage. Il paraîtrait cependant qu'un clan faërique qui aurait refusé de quitter le monde avec ses frères, y vive encore. Nul ne sait s'ils sont hostiles. On dit aussi que des enfants d'ouvriers et de fermiers auraient été enlevés. Serait-ce le fait de ces faës ?

Cynllwynn

Le Grand bosquet est un cercle de pierres antiques situé au cœur d'un petit bois. Les pierres, au nombre de treize, sont d'immenses menhirs de plus de dix mètres de haut, gravés de symboles que personne n'est plus capable de lire, pas même les mages. En effet, même s'ils avaient accès à un rituel leur permettant de comprendre tous les langages, celui-là semble si obscur et occulte que même ce rituel ne saurait le déchiffrer. C'est ici que le cercle des druides de la Lune de sang se réunit et prie. Ils entretiennent le lieu, soignent les animaux, préservent la nature, et font de leur mieux pour transmettre les connaissances ancestrales afin qu'elles ne soient jamais oubliées.

Légende locale

Certains pensent que le cercle des druides pourrait avoir depuis très longtemps abandonné la tradition orale de leur ordre. On pense d'ailleurs que c'est ici que sont nés les premiers **chroniqueurs**. Il y en a même qui soupçonnent que, sous les pierres, se trouve un passage menant vers un lieu ancien, certainement faërique, duquel les chroniqueurs tirent une partie de leurs connaissances.

Une magie profane contrôlée

Les habitants des cinq royaumes sont méfiants envers la magie, d'autant plus que cette méfiance est exacerbée par les adeptes du Démiurge qui voient en elle l'expression de ce qu'il y a de plus sombre en l'être humain. Toute personne – enfant ou adulte – montrant des prédispositions à la magie est donc suivie de près et emmenée dans l'une des trois assemblées (à Hautevis, Brisantine et Boursaline). Cela représente moins de deux cents personnes dans tous les royaumes et, à chaque génération, ce chiffre tend à se réduire. Ces assemblées ne sont rien d'autre que des prisons dorées dont ils ne sortiront jamais. Quelques-uns se découvrent, avec les rituels et les sortilèges, un véritable don. Ceux-là (à peine plus d'une quinzaine) sont alors surveillés étroitement. On leur permet uniquement d'étudier une magie qui servira les royaumes et ils sont parfois dépêchés auprès de nobles, de rois ou de généraux. Mais les rituels sont longs et difficiles à exécuter, et surtout, la magie est une pratique dangereuse.

Cependant, l'assemblée de Hautevis est légèrement différente des autres. Menée par la grande enchanteresse Liola Aldiber, elle s'est imposée comme une force politique d'importance au Huddeyrn. Liola siège au Conseil des régents et travaille depuis quelques années à placer certains de ses mages comme conseillers royaux. Ainsi, le Brynnwaed et le Cantelynn, ainsi que de nombreux nobles d'importance (les moins traditionnalistes) ont déjà à leurs côtés des mages et des alchimistes issus de l'assemblée de Hautevis. Liola compte, à terme, réformer le système des assemblées et officialiser l'existence de la Loge : des mages puissants et impliqués politiquement.



Hautevis

Cette ancienne cité impériale est désormais la ville la plus puissante des cinq royaumes. Elle commerce avec tous, même avec les protectorats du Sud inféodés au **Grand consulat**, ce qui ne manque pas de faire grincer les dents de bien des souverains. Il s'agit de la seule capitale qui n'est plus dirigée par une famille royale. Le dernier roi de Hautevis et toute sa lignée sont morts lors de la dernière guerre face aux légions venues du Sud. Aujourd'hui, le **Conseil des régents** dirige la ville d'une main de fer. La cité est immense et compte près de trente mille habitants, un record pour les royaumes. Elle possède des temples dédiés au Démiurge, souvent installés à l'intérieur de temples autrefois dédiés à Janus et à Saturne.

Hautevis accueille aussi la plus grande assemblée de magie des cinq royaumes, avec moins d'une trentaine d'apprentis mages de tous âges. Le plus jeune éveillé a moins de dix ans et le plus vieil étudiant approche désormais la cinquantaine mais n'a jamais réussi à

maîtriser réellement l'art des rituels magiques. Seuls quelques-uns accéderont au statut de véritables mages capables d'incanter autre chose que des tours de magie. En effet, contrairement à bien des assemblées, on apprend ici aux personnes dotées du don à le canaliser, mais aussi à créer des rituels capables d'aider les troupes de la cité si la guerre devait de nouveau éclater. Influencés par la position de pouvoir obtenue par le théogone, la figure religieuse locale la plus influente de la religion du Démiurge, l'assemblée est une prison dorée où les mages sont des esclaves. La magie est relativement acceptée tant qu'elle est académique. Les anciennes traditions y sont au mieux, regardées avec dédain, et au pire accueillies avec inimitié et violence. Les fanatiques du Démiurge y sont plus nombreux qu'ailleurs et soutenus par le statut politique important du théogone.

Légende locale

L'assemblée des mages est certainement le plus grand regroupement de mages de tous les royaumes. Une trentaine d'apprentis et une quinzaine de mages confirmés s'y pressent chaque jour, menant leurs recherches sans relâche pour, dit-on, le bien d'Hautevis et du Huddeyrn. Mais l'assemblée est un lieu secret et fermé. Cependant, depuis l'avènement du grand théogone, elle a été mise sous surveillance par une troupe de **sanctins** (*cf* p.27 [partie sur la foi en le Démiurge]) qui y ont élu domicile. Déjà, des tensions se font sentir entre mages et sanctins, mais on dit que ces derniers possèdent des dons capables de repousser la magie, voire de l'annuler.

Les quatre sœurs

Elles s'appellent Aquillon, Oriens, Occidens et Australis. Elles gardent respectivement les entrées Nord, Est, Ouest et Sud du royaume. Ces quatre forteresses furent construites par les légions du grand empire, bien avant sa chute. Depuis, elles ont été investies par les forces armées du **Huddeyrn** et servent à contrôler et à sécuriser les quatre coins du royaume. Ces forteresses, que l'on surnomme « les quatre sœurs », assurent une grande partie du pouvoir militaire et de la stabilité du royaume. Dirigées par quatre généraux à la main de fer dans un gant d'acier clouté, elles n'ont jamais été prises.

Légende locale

Australis est la plus éloignée des forteresses et garde la porte Sud du royaume. Malgré la présence du Grand consulat et de ses protectorats aux portes du Huddeyrn, elle a toujours été la moins garnie. On dit que les prisonniers les plus dangereux sont envoyés là-bas et que les sous-sols de la forteresse sont parsemés de tunnels dans lesquels on enferme les malheureux pour qu'ils n'en ressortent jamais. Il paraît que seul Wilheim de Gorand, un noble déchu, a réussi à s'échapper d'Australis. Il atteignit la frontière et disparut, mais tous ceux qui le rencontrèrent après son évasion témoignèrent de la même chose : il était devenu à moitié fou et semblait n'être plus que l'ombre de lui-même, physiquement et mentalement.

Järtumstad

La capitale du **Mörrträ** n'était au départ qu'un simple camp militaire basé sur les abords du **lac Noir**. Son nom signifie d'ailleurs « la cité du lac Noir » dans la langue Mörrträadi. Devenu la base d'opération de **Björni Splitenson**, le camp a grandi petit à petit, devenant une bourgade puis une véritable cité. Aujourd'hui, Järtumstad vit de la culture de l'avoine et de la pêche en eau douce, mais pendant longtemps elle s'est aussi nourrie des raids menés sur le Nord du Cantelynn. Cependant, l'établissement du **Regard** ainsi que la création d'une petite flotte armée a changé la donne. Les Mörrträadi, après quelques échecs cuisants, ont préféré se retirer en attendant de nouvelles opportunités. Mais déjà, le peuple bout et les plus traditionnalistes ne désirent qu'une chose : partir piller et conquérir à nouveau. La cité, forte de ses huit mille habitants, est majoritairement construite en bois. Les murs d'enceinte ont été bâtis, sur un premier niveau en pierre, puis ils ont été rehaussés avec du bois.

Légende locale

Les légendes sont nombreuses concernant le lac Noir. Mais l'une d'entre elles parle d'un peuple étrange qui, dit-on, vit dans les profondeurs. Ces êtres émergent de l'eau la nuit, quand la lune ne se reflète plus sur la surface. Ils parcourent alors les rues de la cité, encapuchonnés dans de lourds manteaux noirs imbibés d'eau. Mais personne ne les voit ; on ne peut que sentir la terrible odeur de varech qui émane de ces sombres créatures. Le matin venu, quelqu'un manque toujours à l'appel.

Värmark

Jusqu'à ce que les Mörrträadi décident de se rebeller contre leurs oppresseurs orcs, ce petit village n'était qu'une communauté sans histoire. La bataille qui scella le destin des hommes et repoussa définitivement les orcs hors des terres de Mörrträ eut lieu sur les terres de Värmark. Le village fut rasé lors de l'affrontement et tous ses habitants tués. Depuis, une statue y a été dressée, et Värmark est devenu un lieu de pèlerinage. Les Mörrträadi s'y rendent régulièrement pour rendre hommage à ceux qui furent sacrifiés sur l'autel de la liberté. C'est pour cela que, si le village ne compte pas plus d'une centaine de résidents permanents, on trouve toujours une multitude

Le port d'arme

En général la question ne se pose pas dans les jeux de *fantasy* traditionnels. Mais dans les cinq royaumes, le port d'arme est réglementé. La loi n'est pas stricte et varie selon les régions, cependant les points qui suivent peuvent être considérés comme acquis :

Tout homme libre a le droit de porter une arme pour se défendre, tant qu'elle ne dépasse pas la longueur de deux fois l'avant-bras.

Tout noble peut porter l'épée longue ou toute autre arme.

Il est mal vu de porter de l'équipement de guerre hors des situations de crise.

Un mercenaire ou une lame à louer en mission peut porter armes et armures. Il en va de même pour les personnes mandatées par les maisons nobles.

Un traqueur carmin (*cf.* page 39) a le droit de porter armes et armures, sans restriction.

Ces règles ne sont pas là pour rendre la vie des aventuriers impossible. Dans les faits, s'ils ont une bonne raison de se balader avec leur équipement, ils ne seront pas inquiétés. D'autant que ces règles ne s'appliquent que dans les villes et villages.



de tentes et de campements à l'extérieur des murs, occupés par plus d'une centaine de pèlerins.

Légende locale

Certains pèlerins affirment que la nuit, les morts errent dans l'ancien village et qu'il est dangereux de sortir de sa tente : s'ils vous aperçoivent, ils dévorent votre esprit.

Zwarfürr

Cette petite communauté oubliée se trouve au cœur d'une épaisse forêt de conifères située au fond d'une vallée montagneuse, loin de la capitale du Mörrträ. Certains hommes de passage évoquent parfois l'ambiance étrange qui y règne. La statue dédiée au Dieu Loup devant la toute nouvelle église du Démiurge fait notamment beaucoup parler dans la région.

Légende locale

Les soirs de pleine lune, les choses deviennent réellement bizarres à Zwarfürr, mais personne n'a jamais réellement voulu en parler. Certains disent cependant que la vallée abrite une puissante sorcière, qui vivrait recluse au fond des bois. D'autres qu'elle est maudite et qu'une terrible bête rôde dans la vallée. Pour plus d'informations sur cette petite vallée perdue, ses habitants et la folie qui peut s'en emparer (ainsi que son monolithe étrange et non-euclidien), rapportez-vous au scénario *Pendant que le loup y'est pas*, dans le *Casus Belli #9*.

Sangrepierre

Pour plus d'informations sur cette cité érigée en pleine montagne, voir page 82.

Lieux marquants

La Forêt sans retour

Cette forêt, dont les arbres ont le tronc parfois aussi épais que les tours d'un château et sont aussi hauts qu'une colline, est interdite aux hommes. Seuls certains **Gwynnddaerains** y sont tolérés. On dit qu'au cœur de la forêt, au sein de ce qui est désormais Duhnréal, se trouve le lieu où les faës effectuèrent le rituel afin d'ouvrir le portail par lequel elles quittèrent un jour ce monde. On raconte aussi que la forêt est capable de se défendre et que les arbres y sont éveillés.

Bois de l'oubli

Le cœur de cette forêt est désormais un lieu où il est interdit de se rendre. Au **Mörrträ**, sa simple évocation constitue un tabou. C'est ici que les dernières batailles, les plus sanglantes, ont eu lieu contre les forces orques alors que les Mörrträadi gagnaient leur liberté. C'est aussi là que le **Massacre** eut lieu. Une escarmouche si terrible qu'aucun de ceux y ayant succombé n'ont depuis trouvé le repos. Se faire envoyer au cœur du Bois de l'oubli est une sanction pire que la mort.

Le Mur

Cette chaîne de montagnes est réputée pour être presque infranchissable. Seuls quelques cols, désormais gardés, permettent de la traverser entre le printemps et le milieu de l'automne. On y trouve quelques forts lourdement gardés, mais aussi de multiples communautés et clans montagnards. Les montagnes sont aussi le territoire de quelques clans orcs, et de terribles monstres et créatures. Il ne fait pas bon s'aventurer dans ces montagnes sans guide.

Givrebois

Cette étrange forêt, située au pied du Mur, est parcourue par une bise éternelle. Les arbres sont givrés toute

l'année et une neige fine tombe au moins une fois par semaine, maintenant la forêt dans un hiver éternel. On dit qu'en son sein se trouve une ruine construite par les faës disparues. Mais aucune des personnes s'y étant aventurées n'en est jamais revenue pour en dire plus : toutes ont péri dans le froid ou sous les lames des clans barbares qui se réfugient dans les parties extérieures de la forêt. On dit cependant qu'au cœur de Givrebois se trouve l'Arbre Visage, un être étrange capable d'accomplir des miracles. Le froid, les dangers, ne constitueraient-ils qu'une épreuve afin de prouver sa valeur à l'arbre miraculeux ? À moins que ce végétal fantastique ne soit en réalité un passage vers un autre monde, peut-être même l'un des derniers portails vers le Sidh, le monde des faës ?

Havrebois

Tous ceux qui entrent en Havrebois y trouvent un refuge sûr. La coutume veut que si le voyageur de passage apporte une offrande de valeur, un objet cher à ses yeux, et qu'il l'offre à la forêt, il peut demander asile. Il est alors protégé par la magie des bois qui perdent ceux qui le poursuivent ou lui veulent du mal et les mènent invariablement à l'orée de la forêt. La protection n'agit que tant que celui qui cherche refuge reste dans la forêt. Tout ceci n'est que rumeurs et croyances. Les témoins de première main qui ont bénéficié de cette protection et qui en sont ressortis pour dire ce qui se passe réellement à Havrebois se comptent sur les doigts de la main. Certains fous parlent de démons cachés dans les arbres et clament à qui veut l'entendre que cet auspice n'est qu'un piège, que les créatures du bois se nourrissent des âmes des « protégés ».

Forêt des mille morts

Lors de la chute de l'empire, la forêt n'existait pas. Il s'agissait d'une immense plaine battue par le vent. Des dizaines de batailles eurent lieu et des milliers de combattants périrent. On dit que pour chaque mort, un arbre poussa, créant une forêt immense et fertile. Mais chaque arbre est habité par l'esprit d'un homme ou d'une femme tombé au combat. Peu s'aventurent dans cette forêt, dans laquelle on entend, dit-on, les complaintes des morts. Certains affirment que les arbres se déplacent la nuit, comme possédés par les morts qui les ont fait grandir. On dit même que les arbres dévorent les vivants, se nourrissant de leur âme.

La famille dans les royaumes

Si les démiurgéens ont adopté une structure familiale où la femme fait les enfants, les nourrit et les éduque, l'organisation sociale des cinq royaumes est traditionnellement moins centrée autour de la mère. Elle nourrit l'enfant en bas âge mais une fois le nourrisson sevré, les deux parents décident ensemble des fonctions au sein du couple. Ainsi, dans certaines familles, le père a tendance à prendre en charge l'éducation de l'enfant dès son plus jeune âge et la mère rapporte l'argent permettant de nourrir la famille. Les rôles sont en réalité dictés par des impératifs pragmatiques : les capacités de chacun. Il n'existe aucun déshonneur pour un homme à être au foyer et à s'occuper des enfants. Il doit cependant toujours être apte à défendre sa famille. Un homme (ou une femme) au foyer faible et incapable de se battre pourrait alors être la cible de moquerie de ses pairs. Dans les cinq royaumes, il faut savoir se défendre, et défendre sa famille.



Traditions, lois et politique

Les peuples des cinq royaumes possèdent des traditions relativement uniformes, même s'il existe des spécificités en fonction des régions. L'empire n'a pas écrasé les traditions des peuples conquis, mais les coutumes impériales ont tout de même laissé une trace sur le Rempart du Nord, participant à créer une culture plus uniforme qu'elle ne l'était jadis sur le territoire.

Famille, clan et royaume

Les royaumes se sont construits sur les restes d'une culture clanique. On appartient d'abord à une famille, puis à une communauté, et enfin à un royaume. Le sens de la loyauté suit également cette hiérarchie et même un roi n'attend pas d'un homme qu'il trahisse sa famille. Dans les communautés les plus traditionnalistes, trahir est puni de mort. On n'accepte pas l'aide d'un homme traître à sa propre famille ou à sa propre communauté. Les liens du sang sont forts et ne sauraient être brisés. Mais plus on s'approche du Huddeyrn, plus cette tendance s'efface. L'argent et la richesse prennent le dessus et il est de plus en plus souvent considéré comme normal de fermer les yeux et d'accepter pour le bien de ses intérêts le concours d'un traître.

Noble, homme-libre et serf

Malgré l'influence de l'ancien empire, la noblesse reste avant tout une noblesse d'épée. On gagne sa place dans la société par ses actes, son mérite, et aucun statut n'est

permanent. Bien évidemment, les familles marchandes de Hautevis ont depuis longtemps troqué l'épée contre l'or, et petit à petit, l'appât du gain gagne les communautés plus au Nord.

La noblesse peut aussi se gagner par le mérite, les actes et le courage. Elle peut être accordée par un järl ou un roi, mais elle peut aussi se perdre. Si un noble transgresse ses contrats, ou si le peuple ne le juge plus réellement digne de sa position, un **recours en disgrâce** peut être invoqué à son encontre. Le plaignant désigne alors un champion qui se battra en son nom lors d'un duel (au premier sang, souvent, et à mort, parfois). Le noble doit, quant à lui, se battre en personne à moins que son âge ne l'en empêche. Un noble trop jeune ou trop vieux a le droit de désigner un champion qui combattra pour lui (même si, plus au sud, on considère normal de recourir systématiquement à un champion). Si le duel est gagné par le noble, il conserve sa place, mais s'il le perd, il doit rendre sa charge. Un nouveau seigneur est alors désigné lors d'un tournoi permettant à tous ceux qui le désirent de s'affronter. Le noble vaincu rend ses terres ainsi que le siège du pouvoir, souvent un château ou un manoir fortifié. On lui alloue cependant une demeure digne de son ancien rang et il possède le statut d'homme libre. Il peut aussi emmener ses richesses personnelles. Au Huddeyrn, même si l'on respecte encore parfois la tradition, le recours en disgrâce est considéré comme archaïque et rétrograde.

La société se divise ainsi entre les nobles, les hommes libres et les serfs. Les nobles possèdent une grande partie des terres et ont le droit de lever armées et impôts. Les hommes libres sont locataires de leurs terres, mais les plus riches d'entre eux peuvent les acquérir et devenir propriétaires terriens, devenant presque aussi puissants que les nobles, mais sans leurs prérogatives. Ils ont cependant le droit d'engager des hommes armés afin d'assurer leur protection et celle de leurs biens, tant que cette force reste acceptable aux yeux du seigneur local. Dans le cas contraire, ce dernier serait alors en droit de prendre toutes les sanctions nécessaires.

Les serfs ne sont pas des esclaves : ce sont des hommes protégés par les nobles. Ils ont des devoirs envers leur seigneur, dont celui de travailler à son service et d'entretenir ses terres, ainsi que de se battre à ses côtés si besoin. Mais ils sont liés par un contrat qui oblige leur seigneur à les protéger et à leur fournir toute l'aide nécessaire à leur survie, en particulier en temps de guerre et de famine. Leur position ne les empêche pas de s'enrichir s'ils en viennent à réussir dans leurs affaires. Les serfs peuvent donc être des fermiers aisés, et dans les cités le servage peut concerner non pas des paysans, mais des marchands dont un seigneur aurait racheté la dette et qui devraient alors reverser une partie de ses gains à son seigneur. D'une certaine manière, le servage dans les cités s'apparente au clientélisme dans la rome antique. D'une certaine manière, en temps de crise, la position d'un serf est parfois plus enviable que celle d'un homme libre.

Les royaumes sont aujourd'hui unifiés sous la tutelle du Haut roi. Cette charge est tenue par un homme neutre, n'appartenant à aucun royaume. Un homme versé dans l'art de la guerre. Les conflits avec l'extérieur avaient rendu le Haut roi légitime et indispensable, mais la paix relativement durable a rendu ce statut discutable et fragile aux yeux des rois de chaque royaume. Aujourd'hui, son avis est écouté mais pas toujours pris en compte. Il n'est plus qu'un conseiller dont les avis ne comptent que s'ils sont partagés.

La monnaie

Par simplicité, on considère en général les pièces par leur couleur : or, argent et cuivre. Mais chaque royaume frappe sa monnaie. Cependant, le poids des différentes pièces a été standardisé afin de faciliter les échanges. Il en va de même pour leurs noms : souverain d'or (s.o), demi d'argent (d.a) et sou de cuivre (s.c). On parlera donc d'un souverain cantelain, ou d'un sou huddite. Leurs valeurs sont à peu près équivalentes. Les souverains d'or sont rares. Les pièces les plus courantes sont les sous de cuivre, suivis des demis d'argent. Seuls les plus riches parmi les riches paient en souverains.

1 souverain vaut 100 demis. Un demi vaut 10 sous. 1 souverain vaut donc 10 pièces d'or lorsque vous utilisez la liste d'équipement de ***Héros & Dragons***

Contrat, crime et justice

Le contrat est important, et il n'a pas besoin d'être écrit même si cela est préférable. C'est une coutume prise très au sérieux et il est impensable de briser un contrat, tout comme de ne pas tenir une promesse contractuelle. C'est ainsi que les plus fins politiciens n'hésitent pas à signer des contrats avec leurs ennemis afin d'en faire leurs débiteurs. Briser un contrat est l'une des pires offenses. Non seulement la réputation du contrevenant sera entachée à jamais, mais la loi permet à l'offensé de se faire justice par tous les moyens possibles. S'il n'en a pas la possibilité, il peut faire appel à l'aide d'un seigneur, qui lui sera toujours garantie.

Paradoxalement, on ne punit que rarement les crimes par la peine de mort. On préfère souvent indemniser les victimes ou leurs familles. Ainsi, un assassin a plus de risque de devoir payer une compensation à la famille de la victime, en rapport avec le manque à gagner entraîné par la perte, que de finir pendu. Cependant, si la famille désire vraiment se faire justice et si le danger

Une société égalitariste

Les cinq royaumes ont, de tout temps, été une société égalitaire vis-à-vis du genre. Il en va de même pour l'ancien empire. On constate tout de même que les hommes accèdent un peu plus facilement aux postes de pouvoir importants, sauf au sein des forces militaires et de maintien de l'ordre qui respectent une véritable parité. Les femmes ne sont cependant pas reléguées à l'éducation, à la famille et aux postes subalternes : elles dirigent (localement ou non), elles rapportent de l'argent, elles combattent, elles ont les mêmes droits (une femme peut par exemple demander légitimement le divorce si son mari ne satisfait pas aux obligations conjugales). Quand une femme ou un homme meurt, son conjoint ou sa conjointe hérite de ses titres et fonctions , ainsi que de ses biens. Cependant, avec l'arrivée du Démiurge et du Grand consulat, les choses changent au Sud et ces forces nouvelles cantonnent les femmes à un rôle de mère, de sainte, ou de prostituée. Certains démiurgéens parmi les plus extrémistes pensent même qu'elle n'est qu'une créature d'essence tentatrice et qu'elle ne possède d'âme qu'à partir du moment où elle prend un époux.

Superstitions et traditions courantes

Les superstitions et les rites sont nombreux et divers à travers les royaumes. Petits gestes automatiques, croyances répandues, rituels efficaces ou non, remèdes de grand-mère... Ce sont par ces petits détails que vous donnerez de la chair à votre univers.

Au **Morymyll**, on utilise le sel de mer brut pour se protéger des esprits. Les nuits de pleine lune, on trace un trait de sel devant la porte afin de protéger la maison. Sur les côtes tempétueuses, on n'oublie jamais de laisser un peu de nourriture sur le rebord de la fenêtre les nuits d'orage afin de nourrir les fantômes des noyés qui regagnent les côtes.

Au **Brynnwaed**, on suspend souvent des feuilles de sauge devant la porte pour purifier une maison. On peint des fleurs de couleurs vives sur les murs pour repousser les esprits chagrins, et on suspend des babioles de métal qui tintent dans le vent pour repousser les esprits malins. Quand on finit un repas, on n'oublie jamais de poser les restes et les miettes devant la porte, en offrande aux esprits de la maison.

Au **Huddeyrn**, on place du sel à chaque coin d'une maison pour conjurer le mauvais sort. On voit souvent des personnes balayer devant leur porte avant la nuit, afin de repousser les esprits. De la même manière, on laisse souvent une bougie allumée devant la fenêtre afin de purifier les lieux, toute la nuit durant, surtout lors des solstices et des équinoxes. Cette bougie ne doit jamais être soufflée mais étouffée, sous peine d'appeler un esprit malveillant.

Au **Mörrträ**, on laisse toujours une assiette vide à table, et une part du repas, au cas où un voyageur se présenterait. On jette un œuf dans le feu afin de conjurer les malédictions. On repeint une porte en rouge quand un être aimé est malade afin d'accélérer sa guérison. On plante souvent une lame en travers de la porte pour empêcher un esprit malveillant d'entrer. On enterre les enfants avec des pierres sur le torse pour qu'ils ne reviennent pas hanter la famille.

Au **Cantelynn**, l'eau est l'élément le plus important. On purifie toujours une maison en utilisant un fagot de sauge trempé dans de l'eau pure et en aspergeant les murs de gouttelettes. On fleurit les portes pour apporter la chance, et on pend des osselets de petits animaux pour repousser la vermine. On laisse toujours un bol de lait dans une étable pour remercier les esprits de la maison, ou un fruit sur la table.

Les récusaris

Il s'agit des utilisateurs de magie non autorisés. Ce sont ces sorciers et sorcières qui n'ont jamais été envoyés dans une assemblée, ou qui font simplement partie d'une communauté qui protège ses membres et suit encore les anciennes traditions magiques. Ou peut-être s'agit-il d'un sorcier qui, en échange de pouvoirs, a passé un pacte avec une sombre entité. On les confond souvent avec les sorciers noirs, les **maleficcis**, dévoués aux arcanes les plus sombres et les plus dangereuses. Ces derniers constituent d'ailleurs la raison principale, au-delà de la propagande des prêtres du Démiurge, pour laquelle les gens se méfient des mages et de la magie en général. Dans les campagnes les plus reculées, cette crainte a déjà été la raison de chasses aux sorcières conclues au bûcher. Ces épisodes sont toutefois assez rares.

de représailles est bien réel, l'assassin sera certainement pendu pour l'exemple. La stabilité sociale nécessite que l'on ne cède pas à la vengeance et que l'on n'entretienne pas d'escalade de violence entre les parties. La plupart des délits et crimes sont donc soumis à l'amende, à l'humiliation publique au pilori et, au pire, à l'emprisonnement, souvent dans des cages à ciel ouvert.

On emprisonne peu, sauf dans le Sud où cette pratique, ainsi que la pendaison, sont bien plus courants, même pour des délits considérés comme mineurs (comme le vol de sommes importantes). Dans le Nord, on considère qu'une personne volée est simplement incapable de protéger ses biens. Dans le Sud, voler des biens est punissable d'une humiliation publique ou d'un marquage au fer rouge, et au pire de pendaison.

Religion et Mythologie

Les royaumes vénèrent de multiples divinités. La plupart sont des esprits locaux, révérés par une communauté. Mais la foi en une divinité unique, le Démiurge, émerge. De plus en plus présente dans les territoires du Sud, elle commence à supplanter bien des divinités locales. Malgré cette émergence, tous les peuples des royaumes partagent un mythe fondateur : les terres du Nord appartenaient autrefois à un peuple de géants, les **Tir-aesan**. Ce peuple disparut lors d'une guerre menée par les faës, autrefois esclaves des géants et désireuses de se libérer. Cette guerre a eu lieu en des temps immémoriaux, il y a des millénaires maintenant. Mais les traces de la présence de ces titans et de l'affrontement avec les faës sont parfois encore visibles : une crevasse étrangement profonde, une montagne brisée en deux… Tout cela est, dit-on, la conséquence de la mort des Tir-aesan.

La foi en le Démiurge

Les anciens dieux du grand empire ne sont plus vénérés, ou alors plus sous le nom sous lequel on les connaissait alors. Beaucoup ont été oubliés, tout comme les mythes qui leur sont associés, ou simplement remplacés par des figures locales. Certaines divinités ont vu leurs autels détournés au profit d'autres dieux ou esprits naturels. La plupart des anciens lieux de culte ont cependant été convertis en temples et en chapelles consacrés au Démiurge.

Lorsque le **Grand consulat** débuta son invasion, il vint avec ses légions, mais aussi avec ses prêtres et ses missionnaires. Contrairement à l'ancien empire, qui prenait pour principe que les autres religions étaient aussi pertinentes que la sienne, et que tous les dieux valaient la peine d'être vénérés, la religion du consulat déniait la possibilité à toutes les autres d'exister. Le Démiurge ne tolère pas la présence d'autres dieux, ni d'autres croyances. Seul créateur de la terre et des cieux, né dans le feu de la création pour certain, dieu émancipateur et jaloux pour d'autres, il apprend à ses croyants que toutes les autres religions ne sont que le fait de démons prenant l'apparence de divinités afin de tromper les hommes pour mieux se nourrir de leur âme. Il en va de même pour les faës, engeances issues des enfers, mythes démoniaques entretenus pour confiner l'humanité dans l'obscure ignorance de leur malignité. Le devoir du croyant est d'ouvrir les yeux de ses semblables et de répandre la véritable foi, tout en écrasant la présence des figures démoniaques. Mais le Démiurge parle aussi d'amour et de paix pour ceux qui embrassent sa foi, récompensés à leur mort par l'ouverture des portes ardentes de la cité de feu, où leur âme pourra reposer à ses côtés.

Le Grand consulat ne connaît pas d'autre religion. Les **démiurgéens**, comme on nomme les croyants, ont institutionnalisé cette foi, et en ont fait un pilier de leur politique et de leurs armées. Leurs invasions et leurs guerres tiennent donc autant de la croisade que de la guerre de conquête. Quand des démiurgéens établissent leurs croyances dans une communauté, ils procèdent en plusieurs temps. Tout d'abord un missionnaire se rend dans la communauté et s'y installe, portant un message de paix et proposant d'aider la communauté. Petit à petit, il convertit hommes et femmes en se mêlant directement à la vie quotidienne des habitants. Il enseigne l'écriture et l'histoire aux enfants, et ainsi insère la croyance en le Démiurge dans les cœurs. En plus de l'histoire et de la langue locale, il place l'histoire du consulat, ainsi que sa langue classique. Petit à petit, génération par génération, tous sont amenés à voir les anciennes divinités comme des démons impies, et les autels sont alors remplacés par des chapelles, puis des églises. Certaines figures locales bienveillantes sont assimilées par les démiurgéens et transformés en saints. Ce syncrétisme permet d'accélérer les conversions afin d'asseoir l'autorité du Démiurge. Le processus prend du temps mais les missionnaires ne sont pas pressés. Ils savent que, même s'il faudra plusieurs générations, tous se convertiront. Ils sont d'autant moins pressés que les anciennes croyances tendent à s'effacer avec l'étrange raréfaction des druides dont on ne peut que constater la lente et incompréhensible disparition.

Le Démiurge est symbolisé par le feu et la lumière. Le feu purifie, la lumière illumine les cœurs et les âmes. Son symbole sacré représente un soleil dont les rayons sont enflammés. Mais contrairement à ce que l'on pourrait penser, le blanc et le rouge ne sont pas les couleurs sacerdotales. Au contraire. Les novices, ainsi que les laïcs, portent du noir, signifiant le début de leur chemin depuis les ténèbres vers la lumière. Quand on évolue dans la hiérarchie, les habits deviennent marrons, car on comprend que la terre fut créée par le Démiurge. Puis verts, car on accepte que toute vie découle du créateur. Enfin, pour les plus hauts placés, les vêtements deviennent bleus, car l'esprit s'élève vers le ciel pour tenter d'atteindre la lumière.

Rapport au sacré

Malgré l'ambition du Démiurge monothéiste, les cinq royaumes sont le théâtre de multiples influences, majoritairement polythéistes. Souvent, la famille ou le village rendent hommage à une divinité ou à un esprit tutélaire, mais nul ne rechigne à prier un dieu si cela peut s'avérer utile. Ainsi, si un village vénère le Dieu Loup, présidant à la chasse et à la puissance de la nature, il ne sera pas incongru de prier Cernunos (cf. plus bas) et de réaliser quelques offrandes avant de tenter de concevoir un enfant. Aucun dieu païen n'est exclusif et il est toujours préférable de lancer une petite prière à un dieu que de se le mettre à dos en ne le faisant pas.

Il n'existe pas d'athées. Au mieux décide-t-on de ne vénérer aucune divinité, mais personne n'ose remettre en cause l'existence de ces forces primordiales. D'autant que, la plupart des dieux étant l'incarnation d'une force naturelle dont l'existence est attestée (l'eau, les tempêtes, la fertilité, le vent, etc.), il est difficile de douter de leur réalité.

Les druides et leurs pouvoirs

Il peut sembler étrange que le Démiurge s'impose alors que les druides possèdent toujours des pouvoirs magiques. En réalité, les druides manipulant la magie sont de moins en moins nombreux, et la magie elle-même tend à disparaître de ce monde. Personne ne comprend pourquoi. Les druides capables de maîtriser les pouvoirs de la terre deviennent donc des êtres rares et très recherchés, mais ils sont de moins en moins capables de protéger le peuple. Certains pensent qu'il ne faudra pas longtemps avant que les sanctins ne se lancent dans une véritable chasse aux sorcières.

Certains druides ont déjà fait le lien avec l'influence grandissante du Démiurge et estiment qu'en le combattant, ils réussiront à retrouver leur grandeur passée. Mais pour le moment, le nombre des adeptes de la nature diminue, leur influence aussi. Et déjà, les chroniqueurs se font un devoir de mettre à l'abri les druides les plus importants, ceux véritablement capables de magie.

Le blanc est la couleur du deuil et du linceul, car l'âme du défunt rejoint enfin le Démiurge pour embrasser sa lumière. Le rouge est réservé aux missionnaires et aux **sanctins**, guerriers sacrés du temple du Démiurge et protecteurs des croyants. Ces derniers sont peu nombreux dans les cinq royaumes, même si on en trouve plusieurs phalanges au service du grand théogone de Hautevis, au Huddeyrn. Les autres occupent de petits forts ou accompagnent des mercenaires, sécurisant la région au nom du Démiurge. Depuis la guerre, la religion a gagné en popularité et déjà, au Huddeyrn, elle a conquis bien des cœurs.

Les païens

Les cinq royaumes ne sont pas encore totalement convertis au cantique du Démiurge. Dans les zones rurales, les petites communautés, mais aussi dans certaines villes importantes et traditionnalistes, le dieu unique n'est pas vénéré. Avant le grand empire, les cinq royaumes ne croyaient pas en des divinités à proprement parler. Il existait des esprits révérés, des avatars de la nature qui représentaient tous les aspects du monde entourant les habitants de la région. Ces esprits et ces divinités sont de toutes sortes. Chaque ville et chaque village possède une divinité tutélaire et protectrice. Elles prennent souvent des aspects animaux (comme Zwarfürr et le Dieu Loup) ou végétaux (comme la Mère des flots d'Onde-vive). Elles peuvent aussi représenter un aspect de la vie humaine (Cernunos, dieu cornu de la fertilité) ou simplement être une figure emblématique de la cité (comme la Vierge des tempêtes de Brisantine).

L'influence du Démiurge avance incontestablement, mais plus on se dirige vers le Nord, plus les anciennes croyances sont vives. De plus, les Gwynnddaerains mènent une guerre parfois ouverte contre le Démiurge. Certains des partisans les plus extrémistes de la cause brûlent chapelles et églises, et chassent les missionnaires démiurgéens. Ces comportements ne sont cependant pas acceptés par le cercle des druides à la tête de la faction traditionnaliste des cinq royaumes. Mais même parmi eux, des voix s'élèvent et commencent à appeler à la guerre contre les Démiurgéens.

Les traditions païennes sont volontairement laissées floues ici, afin que chaque communauté puisse avoir ses propres croyances. Cependant, si un panthéon convenait parfaitement à ces contrées, il s'agirait du panthéon celte dans son ensemble, qu'il soit irlandais, gaulois ou autre.

Quelques divinités païennes

Voici quelques exemples d'entités révérées dans les cinq royaumes. La liste est non-exhaustive. N'hésitez pas à en inventer de nouvelles, ou à utiliser les panthéons germaniques, nordiques et celtiques pour vous inspirer.


La cité portuaire de Brisantine

Le Dieu Loup

Oublié depuis des siècles, son culte était répandu à travers les terres désormais connues sous le nom de Mörrträ. Le seul endroit où il reste encore des traces de cette entité est une vallée montagneuse reculée connue sous le nom des bois noirceux, autour du village de Zwarfürr. Le Dieu Loup est un esprit primitif et sans pitié. Divinité chasseresse, elle représente la bête tapie au fond de chaque homme. Mais il s'agit aussi d'un esprit de meute et il ne néglige pas la valeur de la communauté.

Il n'est pas très sensible aux rituels sacrés mais apporte son aide à ceux qui aident leur famille et leur village. Ses miracles sont subtils et prennent souvent la forme de rêves habités par un grand loup au pelage roux. Ses derniers adeptes sont souvent les membres de communautés où la chasse joue encore un rôle important. Pour faire appel à lui, il est nécessaire de capturer un petit animal puis de l'égorger. Le sang est ensuite versé dans un trou creusé dans la terre, dans une zone sauvage, puis le cadavre de la proie est dévoré cru. C'est à ce prix que l'on peut espérer attirer le regard du Dieu Loup. Cependant, à l'instar de Cernunos, c'est aussi un protecteur des étendues sauvages et de l'ordre naturel. Il arrive qu'il se manifeste auprès d'un être capable de satisfaire ses exigences. Il s'agit également de l'un des dieux primaires vénérés par-delà le Mur.

Cernunos, le grand cerf

On le connaît aussi sous les noms de dieu cornu ou grand satyre, selon les régions. On retrouve sa présence un peu partout dans les cinq royaumes, et même au-delà des montagnes du Mur. Il représente à la fois la nature sauvage, la fertilité et le renouveau. On lui adresse souvent une petite prière avant de partir à la chasse afin de trouver un gibier abondant, mais aussi avant les longs voyages afin que la nature sauvage ne rende pas le voyage plus difficile et que les animaux dangereux s'écartent du chemin emprunté par les voyageurs.

Hommes et femmes désireux de concevoir un enfant arrangent souvent un petit autel qui lui est dédié : deux statuettes de bois gravées par le couple, les représentant, sont posées sur une petite tablette de bois décorée d'andouillers de cerf. Plus les bois de l'animal sont imposants, et plus le dieu sera enclin à les bénir dans la conception de leur enfant. Cernunos exige toutefois

que l'on chasse l'animal soi-même et que l'on en dévore le cœur cru avant de prélever les bois. Il faut ensuite ramener la bête et offrir la carcasse à la communauté. Quand l'entité se manifeste, en rêve ou parfois lors d'une hallucination éveillée, elle prend souvent la forme d'un grand cerf majestueux, ou d'un homme habillé de peaux de bête et dont le visage est caché par des cheveux trop épais et trop longs, semblant eux-mêmes dissimuler des bois ou des cornes.

La Vierge des tempêtes

Brisantine, la capitale du Morymyll, a été fondée il y a bien longtemps, avant même l'arrivée de l'ancien empire. La légende veut que, là où se dresse aujourd'hui la cité, l'océan venait autrefois se fracasser. Quand rugissaient les tempêtes les plus terribles, les vagues pouvaient alors engloutir l'espace entier où la ville a été construite.

Vint alors celle que l'on nomme la Vierge des tempêtes. Elle consacra ce lieu et aida les colons à s'y installer, promettant que la cité serait à jamais sauve. C'était sans compter sur la colère du Ver des orages, un terrible dieu monstrueux présidant aux vents et aux tempêtes. Furieux, désireux de ne jamais voir d'hommes s'établir sur un territoire qui lui appartenait, il déchaîna une tempête si terrible que ses vagues dépassèrent les dix mètres de haut. Rassemblant toute sa puissance, la Vierge intervint. Elle se transforma en une immense statue de pierre, créant un rempart contre les vagues, protégeant ainsi à jamais la cité naissante de la fureur des eaux et du vent. Aujourd'hui encore, on se souvient de son sacrifice, et chaque année, on le célèbre au jour de l'équinoxe de printemps. Une procession se met alors en marche le long de la grande rue de la cité, avant de se terminer par le dépôt d'offrandes fleuries aux pieds de la déesse.

Certains cultes confidentiels en ville entretiennent une tradition bien plus ancienne réclamant que l'on répande sur le sol de la cité le sang d'un animal, voire parfois d'un être humain. L'un de ces cultes fait particulièrement parler de lui : les vierges d'acier. On dit que le culte est composé uniquement de femmes et que chaque année, elles enlèvent plusieurs citoyens ou étrangers ayant tous en commun de ne jamais avoir connu les plaisirs de la chair. Le nom du culte se répand telle une rumeur contagieuse dans les rues de la cité. Pourtant personne n'ose parler ouvertement de ces femmes de peur de devenir, un jour, leur cible. Car on dit aussi qu'elles n'hésitent pas à se débarrasser de tous ceux qui portent atteinte à leur sororité.

La Mère des flots

Elle vogue le long du Courantin. Elle a béni de ses bienfaits la cité d'Onde-vive. Sans elle, la capitale du Cantelynn connaîtrait chaque année de terribles inondations lors de la fonte des neiges. En retour, Onde-vive en a fait sa divinité tutélaire et un sanctuaire lui a été érigé sur une petite île au milieu du fleuve. Il est gardé par Valdrade Selvan, une druidesse habitée par les pouvoirs de la Mère des flots. Elle fait aussi secrètement partie des chroniqueurs. Le sanctuaire consiste en un petit bosquet affublé d'un cabanon dans lequel Valdrade vit à l'année. Au sein du bosquet, un cercle de pierres levées entoure une statue ancienne et érodée par le temps et les éléments. Cette dernière représente une femme au corps de crapaud, tenant une vasque dans les mains, d'où s'écoule de l'eau. La divinité n'est pas exigeante et on vient lui faire des offrandes en nourriture et en épices deux fois par an, lors des solstices. Cependant, quelques-uns soupçonnent que le sanctuaire sur l'île abrite un secret plus important, caché quelque part… Et qu'il s'agit de la véritable raison de la présence de la gardienne. De là à affirmer que la Mère des flots n'est qu'un leurre, il y a un pas que personne n'a encore osé franchir…

Des panthéons réels ?

Même si la tendance des univers fictifs est de créer de toutes pièces des panthéons polythéistes, on se souvient d'un temps où le vénérable ancêtre des JdR proposait des panthéons issus du monde réel. Le parti pris dans l'univers des cinq royaumes est d'utiliser des divinités issues de notre histoire. Ceci permet d'obtenir des référentiels rapides, faciles, familiers et authentiques pour les

Thème : disparition et renouveau

Les cinq royaumes proposent une ambiance particulière, une période charnière où les anciens dieux s'effacent petit à petit, et où la croyance en un dieu unique est sur le point de supplanter tout le reste. Cette religion fondamentalement prosélyte utilise tous les moyens nécessaires pour s'imposer. Mais nous n'en sommes pas encore à voir des croisades se mettre en branle pour châtier les impies. Pour le moment, ses missionnaires usent de l'outil le plus efficace à leur disposition : le syncrétisme. Assimilant les figures des anciennes religions en en faisant des saints, transformant les dieux étranges (comme Cernunos, le dieu cerf) en êtres issus des enfers, et faisant des légendes anciennes de simples contes de fée. Petit à petit, les communautés se laissent porter par ces changements et les assimilent, et il ne faudra que quelques générations pour que le Démiurge soit la seule religion reconnue.

Au-delà des royaumes

Les cinq royaumes existent au cœur d'un monde plus vaste. Les personnages ne devraient pas immédiatement être amenés à en sortir mais des relations diplomatiques et commerciales existent entre les royaumes et des contrées lointaines, principalement connues par l'importation d'épices rares, de mets exotiques et les légendes se propageant à leur sujet.

Le Grand consulat est certainement l'une des contrées les plus proches. Cependant, les terres du consulat et les cinq royaumes sont séparés, au Sud, par le Protectorat consulaire, un ensemble de royaumes colonisés et soumis au Grand consulat. Ces territoires sont relativement petits, royaumes, duchés et marquisats aux cultures variées. On retiendra la présence du grand-duché de Valaterre, connu pour ses vins d'une finesse légendaire.

Les Marches sauvages constituent le territoire situé directement à l'Est des cinq royaumes. Ces Marches correspondent à un ensemble de territoires tenus par des rois auto-proclamés, des chefs de guerre et des clans sauvages. On s'y aventure peu, d'autant que la géopolitique de la région est mouvante. Cette zone est délimitée, loin à l'Est, par une immense chaîne de montagnes par-delà laquelle nul ne sait ce qu'il se trouve vraiment.

Très au Sud, on parle de **l'Akhad**, ou de **l'Akhadia**, un pays aride dont, dit-on, plus de la moitié des terres n'est que sable, roche et désert. Ses habitants ont la peau sombre, parfois noire, et voyagent à dos de cheval ou même de chameaux. On ne voit que rarement des représentants de cette région dans les cinq royaumes. On peut cependant trouver sur certains marchés leurs parfums hors de prix, leurs épices rares et leurs étalons petits et rapides.



joueurs, et il faut reconnaitre que l'histoire de l'humanité a fait ses preuves au niveau de l'originalité des entités proposées. Les habitants des cinq royaumes sont donc tributaires de deux panthéons : le panthéon celte et, pour l'ancien empire, le panthéon romain. On pourrait aussi développer la spiritualité du Mörrträ en utilisant les divinités saxonnes et germaniques.

Alors pourquoi les dieux révérés en ce monde sont-ils, pour certains, issus de notre propre mythologie ? Même si nous conservons le mystère, nous pouvons affirmer une chose : ce sont bien les mêmes dieux.

Même s'ils n'agissent pas directement sur le monde des cinq royaumes, les dieux n'en sont pas moins réels : ce sont des êtres puissants et intangibles qui n'existent qu'en se nourrissant de la croyance des hommes. Voilà pourquoi, si l'on croit en un dieu, il y a de fortes chances qu'il existe. Ou peut-être est-il connu sous un autre nom, dans une autre région. Une certitude pour le MJ : les dieux ne sont pas issus de ce monde.

Les faës, premiers habitants de ce monde, ne vénéraient aucun dieu. Ces derniers arrivèrent en même temps que leurs premiers fidèles. Ils fuyaient un autre monde, détrônés par une divinité dévorant leurs croyants et, par là même, leur énergie vitale. Malheureusement pour eux, ce nouveau monde et le territoire décrit dans ce livre est en passe de subir le même sort, consumé par le Démiurge qui menace de les engloutir.

Mais cette histoire n'est pas faite pour être révélée. Du moins pas encore…

Sur les ruines du grand empire

La mémoire du grand empire a pratiquement disparu. Il n'en reste que quelques traces, notamment des ruines qui parsèment désormais la campagne : temples, forts, villages et villas ne sont plus que des débris branlants. Souvent, on en retrouve des fondations datant de l'empire sous les maisons des villages et hameaux. Et il arrive que dans ces ruines, ou sous ces dernières, se trouvent des trésors et des dangers qui dorment là depuis des siècles. Ainsi, les temples de Pluton, le dieu impérial de la mort et le gardien des âmes, sont souvent bâtis sur d'anciennes nécropoles où les morts se relèvent parfois sans que l'on sache vraiment pourquoi. Certaines maisons ou certains manoirs ont été bâtis sur les ruines de lieux dont les habitants ont connu une fin violente. Ces endroits sont désormais hantés par les esprits des morts. Et que dire de ces objets, bijoux, ou artefacts datant de l'empire, saturés d'une magie ancienne qui émergent parfois ? Combien d'entre eux sont-ils possédés ou maudits ? Ils n'en restent pas moins des trésors inestimables.

Les dieux impériaux ne sont plus vénérés aujourd'hui, si ce n'est par quelques rares communautés dans les terres les plus méridionales. Pourtant, on trouve toujours çà et là des temples en ruine et des autels abandonnés consacrés aux plus importants, comme **Janus**, le dieu des ouvertures et des portes, **Saturne**, le dieu du temps et de l'agriculture, **Pluton**, le dieu de la mort et gardien des enfers, et **Lupercus**, le protecteur des troupeaux. Dans les lieux les plus reculés, on trouve aussi des autels à **Sylvain**, le dieu de la forêt. Au Sud, dans les anciennes forteresses notamment, des autels dédiés à **Mars**, le dieu de la guerre et des combats, ont été dressés. Certaines de ces ruines les plus importantes contiennent encore, dit-on,

quelques trésors protégés par de terribles malédictions. Mais celui qui saura les lever pourra mettre la main sur des objets encore nimbés de la puissance divine de leur patron.

On pourrait penser que la disparition de l'empire a entraîné dans sa chute l'oubli complet des dieux impériaux sur le territoire. Mais c'est sans compter la ferveur de certains adeptes. Parfois, quelques communautés rassemblées autour d'un temple perdu au milieu de la nature vénèrent encore l'une de ces divinités oubliées. Cachés par peur des représailles que les impériaux subirent lors de la Chute, ces gens vivent secrètement leur foi. Parfois, des esprits étranges ont profité de l'isolement de certaines communautés croyantes pour dévoyer et pervertir leur foi à leur profit et pour des desseins rarement avouables. On parle aussi de la présence, quelque part dans la chaîne du Mur, d'un ancien temple caché qui vénérerait tous les dieux du grand empire. Sa localisation précise a été perdue mais certains érudits de **Hautevis** parcourent les archives restantes dans l'ancienne cité impériale à la recherche d'indices. Qui sait quelles connaissances et quelles richesses pourraient encore s'y trouver. À moins que ce temple perdu ne soit encore occupé…

À l'égard du Calendrier Impérial (C.I.), la Chute a eu lieu en 941. Nous sommes donc aujourd'hui en 1753 C.I.

Faës et créatures étranges

Dans sa très grande majorité, le monde est désormais celui des humains. Mais certaines créatures étranges, appartenant à un passé fantastique appelé à disparaître pour de bon sous peu, sont encore bien vivantes pour l'heure.

Des faës et de leur présence

La plupart des faës ont quitté ce monde pour rejoindre leur terre d'origine mythique, le **Sidh**. Mais certaines sont encore là. Dans les cinq royaumes, un grand nombre des créatures humanoïdes intelligentes et douées de conscience ainsi que les créatures traditionnellement féériques (comme les pixies ou les dryades) sont des faës.

On les divise traditionnellement entre les **Seelies** (la cour de lumière) et les **Unseelies** (la cour d'ombre). Bien des érudits tendent à catégoriser trop vite ces deux factions pour les voir comme l'incarnation du Bien (la lumière) et du Mal (l'ombre). Mais dans les faits, les faës ne sont ni fondamentalement bonnes ou ni fondamentalement mauvaises. Elles sont souvent animées par leurs propres motivations, dépassant l'entendement et la compréhension humaine. Les faës ne sont pas des êtres comme les autres : issues de la terre, de la

Une petite liste de faës et de monstres

Le terme « faë » englobe un nombre de monstres plus importants que ce que les règles de ***Héros & Dragons*** considèrent techniquement comme des fées.

Les faës

Centaures, dryades, elfes, nains, gnomes, cyclopes, minotaures, satyres, sphinx, sylvaniens, arbustes et arbres éveillés, esprits follets, ogres, gobelours, dopplegangers, duergars, elfes noirs, gargouilles, gnolls, gobelins, gnomes des profondeurs, guenaudes, harpies, hobgobelins, kobolds, orcs, trolls, chiens esquiveurs.

Les Tir-aesir

Autrefois, les géants régnaient sur le monde. S'ils se sont retirés, parfois, certains de leurs rejetons peuvent être aperçus dans des lieux reculés. Ils sont rares et il ne doit en exister qu'un spécimen de chaque, ou parfois une famille mourante. Toutes les créatures de type « Géant » entrent dans cette catégorie.

Les monstres

Ankhegs, basilics, béhirs, bulettes, chimères, manteleurs, cockatrices, mantes obscures, ettercaps, champignons, gorgones, griffons, hydres, hippogriffes, krakens, lycanthropes, méduses, hibours, rocs, enlaceurs, salamandres, tertres errants, vouivres.

Les autres

Bien d'autres choses étranges peuvent être croisées, depuis les armures animées jusqu'aux élémentaires (très rarement) en passant par les golems. Cependant, certains monstres sont absents des cinq royaumes, comme les aboleth, anges, azers, chuul, couatl, dinosaures, driders, djinns, babéliens et hommes-lézards.

Les dragons

Les dragons sont des êtres à part. On n'en trouve plus, ou ils sont rares et possèdent souvent la capacité de se transformer en êtres humains. Et surtout, ils sont anciens et puissants. Ils ne sont ni bons, ni mauvais, mais obéissent à leurs propres lois et traditions, et n'interagissent jamais, ou presque, avec les hommes. Et surtout pas sous leur forme draconique !



pierre, de l'air, du métal, du bois, du feu ou de l'eau, ce sont des êtres d'essence élémentaire. Et quand une faë meurt, elle retourne à l'élément dont elle est issue.

Les faës ayant décidé de rester dans les royaumes vivent souvent dans des lieux reculés, loin de toute civilisation. Dryades, pixies et autres gobelins protègent des territoires sauvages plus ou moins étendus. Les elfes et les nains, seuls peuples faëriques connus pour avoir établi des cités, sont très difficiles à rencontrer. Quelques rares ermites isolés vivent au fond de bois profonds ou au sommet de montagnes escarpées. Certains prétendent qu'il existerait encore quelques anciennes cités habitées par une poignée d'individus ayant refusé de quitter ce monde, prêts à défendre leur demeure avec toute la férocité nécessaire. Ces derniers sont souvent animés d'une inimitié, voire d'une haine, envers les humains.

Parfois, une faë garde un passage ou un portail supposé vers le Sidh, ou un ancien lieu sacré depuis longtemps oublié. Ces gardiens éternels vivent dans des lieux reculés et primordiaux, derniers liens entre le monde des humains et celui des faës. Ils empêchent quiconque d'entrer ou de sortir de ces portails. Ces objets fantastiques ne sont pas aisés à trouver et encore moins à ouvrir. Situés dans des zones sauvages, au sommet des plus hautes montagnes, loin sous terre, au cœur d'une forêt vierge, dans le cratère d'un volcan… ils ne peuvent être ouverts que par des rituels complexes qui ne peuvent être découverts qu'au prix d'immenses périls. Et qui sait ce qui attend derrière la porte ? Car personne, ni homme ni faë, n'est jamais revenu du Sidh.

Faire apparaître une faë dans un scénario ne doit pas être un acte courant ou commun. Si on laisse de côté les orcs, restés en nombre, ces créatures sont d'une immense rareté. Rencontrer l'une d'elles est une aventure en soi et c'est l'objet d'une quête longue et difficile, donc sa mise en scène ne peut être gratuite. Le monde faërique est un univers parallèle, magique et merveilleux. Mais le merveilleux est aussi sombre et inquiétant. La plupart des intrigues des cinq royaumes concernent les humains et les conséquences de leurs actes, communs ou magiques. Autant que faire se peut, les faës doivent rester de lointaines légendes et les monstres être assez rares pour que leur présence soit remarquable. Finalement, les créatures que les personnages sont le plus susceptibles de croiser sont les fantômes, spectres et autres morts-vivants, ainsi que quelques démons invoqués par des maleficcis imprudents, ou même d'autres choses plus étranges encore (comme les **créatures du dessous**, *cf.* la Mort en Héritage, page 139).

Les faës les plus courantes sont donc les orcs, les lutins et les gobelins. Ces deux dernières catégories de faës interagissent encore avec les humains, même si elles évitent de se montrer le plus possible.

La fin d'un monde

Mais voilà, même les gobelins et les lutins deviennent de plus en plus rares. Il semblerait qu'à l'instar du phénomène qui touche les druides et leur pouvoir, les faës restant dans les cinq royaumes disparaissent elles aussi. Pour certaines, il s'agit simplement d'une mort naturelle. Mais parfois, des faës disparaissent sans crier gare. Là où un lutin occupait une toiture, il s'évanouit sans laisser de trace. Là où une famille de gobelins occupait une souche, elle disparaît du jour au lendemain. Petit à petit, tout semble s'en aller, s'étioler. Nul ne connaît la véritable raison de ces disparitions. Mais certains disent avoir aperçu des ombres étranges rôder les nuits avant ces disparations. Quelque chose vient, émerge, et dévore les reliquats de l'ancien monde.



Elfe

Quelques faës emblématiques

Les elfes

Les érudits les appellent parfois par leur véritable nom : les **alver**. Les elfes sont des êtres étranges et mystérieux, des faës de bois, et font partie des Seelies. Ce peuple se divise en trois types : les **alvhagwen** (les elfes blancs), les **alvhèdwig** (les elfes verts) et les **alvhisod** (les déchus, rares elfes membres des Unseelies). Les elfes blancs sont considérés comme la caste dirigeante. Seules quelques familles sont restées sur les terres des hommes, vivant recluses dans des lieux isolés ou d'anciennes cités faëriques cachées par la magie. Leurs cousins verts préfèrent souvent vivre en ermites, au fond de profondes forêts. On trouve le passage vers leurs demeures fantastiques dans le tronc fendu d'arbres primordiaux, là où nul homme n'ose mettre les pieds.

Quant aux déchus, ils sont rares mais on les aperçoit parfois à la tête d'autres Unseelies, dont ils sont devenus la caste dirigeante. Certains parlent de cités au cœur des montagnes, d'autres disent qu'ils occupent désormais les ruines des anciennes cités **dwermr** (cf. le paragraphe suivant). Les faës sont des êtres éternels et ne sont rattrapées par le vieillissement que lorsque leur temps est venu et qu'ils n'ont plus rien à faire dans ce monde. Ainsi, à moins d'être assassinée, une faë peut vivre des centaines, voire des milliers d'années.

Nain

Les nains

Les nains, dont le véritable nom est **dwermr** (un dwerm), sont des faës de pierre. Grands bâtisseurs, ils ont creusé leur empire sous les montagnes du monde, à la recherche de l'**Arngallon**, le cœur d'or, le plus grand gisement d'or existant. Mais cette quête fut infructueuse. Quand les faës quittèrent les royaumes, quelques communautés dwermr restèrent à la surface. Ceux que l'on appelle les **dwerwynn** ne sont plus nombreux désormais. Leurs rares villages sont tombés en ruine, et leurs derniers représentants se sont exilés loin de toute civilisation. Les nains du dessous, les **dwerddaer** ont quant à eux scellé les portes menant à leurs cités désormais oubliées et perdues. Ils se sont enfermés sous terre et aujourd'hui, seules quelques rares villes souterraines sont encore habitées. Les autres sont hantées par les cadavres de pierre de leurs anciens habitants. Certaines sont même peuplées par une version dégénérée de ces êtres étranges, les **dwermredwig**, des nains blanchâtres se nourrissant de la chair de leurs semblables et vivant de la chasse de tous les êtres vivants qui tombent sous leurs griffes. On dit que, parfois, on les aperçoit à la sur-

Précis de prononciation faërique

Tir-aesan. Tir-essane
Seelie. Sili
Unseelie. Eune-sili
Alver (pluriel)/Alvha (singulier). Alveur/Alvha
Alvhagwen. Alvagouène
Alvhèdwig. Alvhèdouigue
Alvhisod. Alvissode
Dwerm (singulier)/Dwermr (pluriel). Douèrme/Douèrmère
Dwerddaer. Dwerdère
Dwerwynn. Douèrouil
Dwermredwig. Douèrmédouigue
Arngallon. Arnegalone
Defncawr. Dèfeunecaor
Heddncawr. Hèdeunecaor
Var-urok. Val-oulok

face, et qu'ils enlèvent les enfants la nuit. Dwerwynn et dwerddaer font traditionnellement partie de la cour des Seelies. Les dwermredwig, quant à eux, sont désormais des Unseelies.

Les lutins

Les lutins regroupent des dizaines de types de faës d'air. On trouve parmi eux des Seelies, des Unseelies, et même certains sans allégeance. Ce sont eux que les humains nomment le plus souvent « fées ». Certains sont ailés, d'autres ressemblent à de petits gnomes à bonnet rouge. Certains sont des êtres plutôt bons et servent d'esprit de la maison, vivant dans les combles ou sur les poutres et se nourrissant en volant lait et pommes. D'autres, comme les bonnets rouges, sont des faës cruelles et mauvaises, qui font tourner le lait, rendent les animaux malades, voire enlèvent les enfants pour s'en nourrir. Tous vivent dans des bosquets, des terriers (qu'ils volent parfois aux lièvres et blaireaux après les avoir tués), au cœur de troncs vides d'arbres morts ou dans les murs et toitures des maisons. Chaque lutin est un individu animé par sa propre personnalité, ses propres peurs, ses propres forces, et ses propres faiblesses.

Les gobelins

Personne n'aime les gobelins. Ces petits monstres, facétieux parfois, cruels souvent, sont la lie des zones rurales et sauvages. Tout le monde a déjà vu des gobelins. Ces faës de terre vivent en petites familles. Ils établissent leur logement dans des terriers sous les souches d'arbres morts, ou entre les racines d'arbres gigantesques. La plupart des gobelins mesurent cinquante à soixante centimètres de haut, bien que l'on en rencontre parfois approchant le mètre.

Mais il ne faut pas se fier à leur petite taille : ce sont des combattants vicieux et redoutables, capables de mettre à mal n'importe quel adversaire de taille humaine. Ils vivent de petits larcins, et nourrissent une ambition démesurée, sans aucun rapport avec leur gabarit. Ils sont constamment à la recherche d'une faë (Unseelie, comme eux) plus puissante qui donne un sens à leur existence et qu'ils seront prêts à suivre jusqu'au bout. Ils deviennent alors, avec plaisir, ses sbires et exécutent ses moindres volontés. Il n'est pas rare que plusieurs familles entrent au service d'un même maître. Sur les terres par-delà le Mur, les clans orcs s'adjoignent souvent l'aide de gobelins.



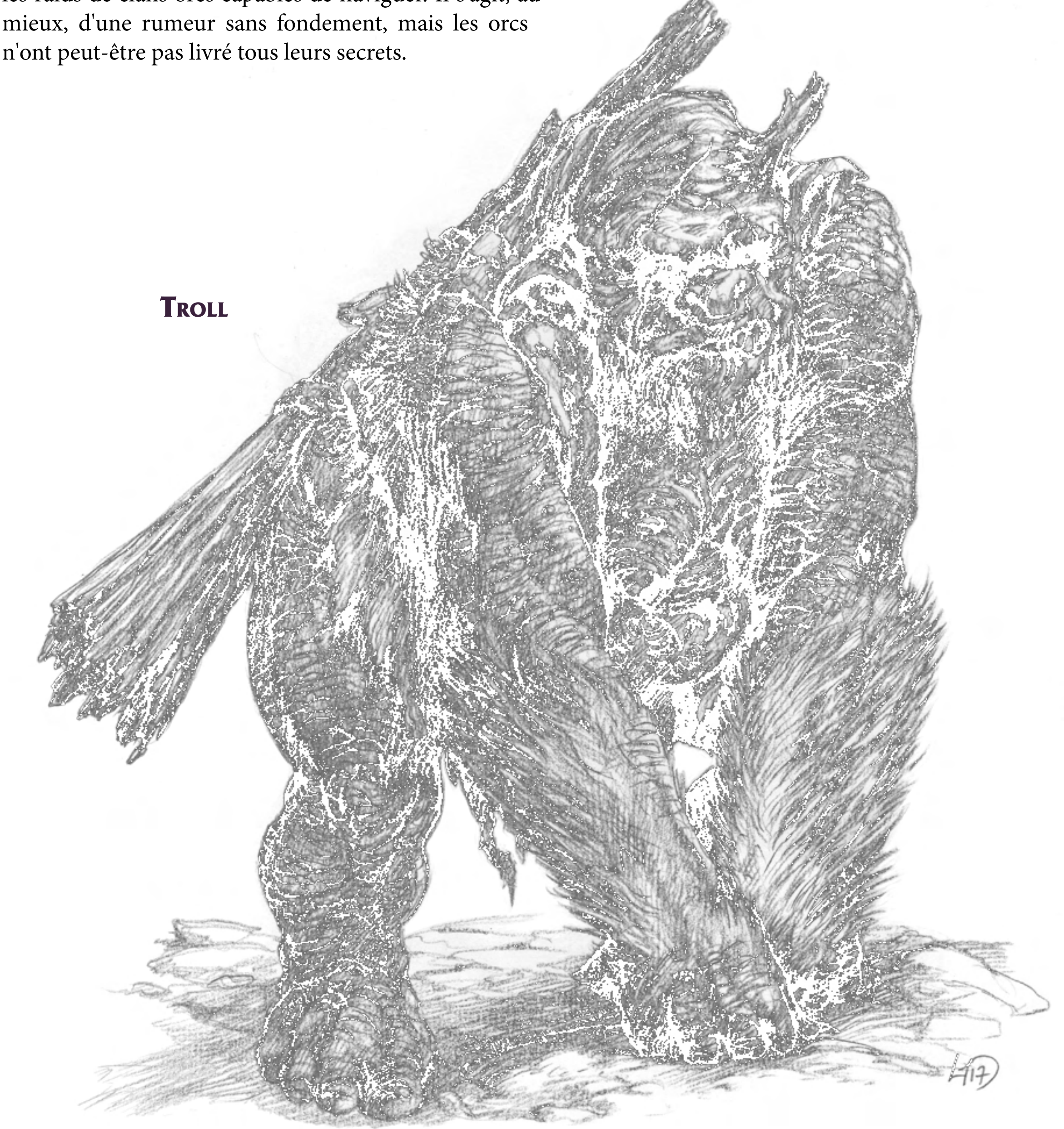
Orc

Les orcs

Les faës les plus présentes sur le territoire sont les orcs. Ce peuple appartient évidemment à la cour des Unseelies. Les humains les désignent sous le nom d'orc par méconnaissance de leur véritable nom : les **var-urok**. Ils vivent en clans organisés, pour la plupart au Nord, par-delà la chaîne de montagnes du Mur. On sait peu de choses à leur sujet si ce n'est qu'ils sont des pillards implacables menant des raids réguliers sur le Nord des royaumes. Mais on en voit parfois plus au Sud. On se souvient d'eux comme les troupes de l'armée du Roi-liche et on les voit comme des créatures maléfiques et terrifiantes, sanguinaires et anthropophages, et surtout sauvages et primitives. Certains, au Brynnwaed ou au Morymyll, assurent pourtant avoir subi, sur les côtes, les raids de clans orcs capables de naviguer. Il s'agit, au mieux, d'une rumeur sans fondement, mais les orcs n'ont peut-être pas livré tous leurs secrets.

Les trolls

Contrairement à la croyance populaire, les trolls ne sont pas tous des créatures vicieuses et sanguinaires. Ils sont certes violents et constituaient les troupes de choc des forces faëriques lors de la guerre contre les **Tir-aesan**. Mais ces colosses sont avant tout des créatures solitaires. On les trouve souvent sous les ponts, au fond des gouffres, dans des grottes ou au cœur d'épaisses forêts. La plupart d'entre eux n'aspirent qu'à vivre leur vie. Omnivores, ils se nourrissent autant de baies et de légumes (parfois volés dans le champ d'une ferme) que d'animaux ou même d'êtres humains, deux catégories entre lesquels les trolls ne font aucune distinction.



Troll

Ces faës de pierre sont l'une des rares espèces à ne pas être affiliées aux Seelies ou aux Unseelies. Les trolls sont des êtres un peu simples d'esprit, entraînés parfois par des réactions violentes, des caractéristiques qui posent parfois des problèmes. En effet, les derniers membres de cette espèce envient le mode de vie des hommes et tentent souvent de le reproduire. Il n'est pas rare qu'ils décident de créer un péage sur un pont, ou sur une route… ou qu'ils tentent d'aider une armée à défaire ses adversaires. Mais ils le font de manière maladroite et il arrive souvent qu'ils provoquent plus de dommages que de bien, s'attirant la peur et l'inimitié des hommes traitant avec eux.

Énervez un troll, et vous subirez son courroux. Mais tentez de négocier avec lui et il se pourrait que vous vous en sortiez sans avoir à tirer l'épée.

Les ogres

Force de frappe des Unseelies, les ogres se nomment defncawr entre eux. Ce sont des forces de la nature. La bestialité naturelle de ces faës de feu rejaillit sur leur corps. Massifs, imposants, faisant presque trois mètres de haut, ils sont souvent vêtus d'habits bariolés, de peaux d'animaux récemment tués et se parent de bijoux d'os et de crânes. On en rencontre rarement dans les royaumes, et le plus souvent, il s'agit d'un unique individu au sein d'un clan orc.

Mais on a déjà entendu parler de clans entiers de ces créatures anthropophages vivant isolés au cœur des montagnes. Malgré leur taille, ils sont étonnamment discrets et capables de s'infiltrer dans les communautés humaines. On dit même que certains d'entre eux peuvent changer d'apparence et se faire passer pour des humains normaux, si ce n'est qu'un œil averti peut les reconnaître à leur mâchoire imposante et prognathe, ainsi qu'à leurs canines inférieures un peu trop développées. Une rumeur court aussi sur un clan d'ogres pacifistes ne se nourrissant jamais de chair humaine ni faë. On dit que ceux que les légendes nomment les **heddncawr** tentent de vivre en paix, sans jamais se faire remarquer.

Il existe bien d'autres faës. Gardez toujours à l'esprit qu'il est rare d'en rencontrer, et lorsqu'on sollicite leur aide, le prix à payer n'est jamais anodin et peut prendre bien des formes. Les faës constituent à la fois des adversaires, des sources d'information concernant la mystique du monde, et pourquoi pas des alliés. Utilisez-les avec parcimonie.

Autres créatures fantastiques

Les faës ne sont pas les seules créatures fantastiques peuplant les cinq royaumes. Il en existe d'autres, plus terribles et bien plus malveillantes…

Les monstres

Les monstres sont certainement les créatures les plus simples à appréhender. Êtres issus d'un autre temps, derniers vestiges d'un passé magique, ils sont l'incarnation du chaos de la nature, de la puissance de la terre mère, tout autant que l'ennemi de la civilisation telle que les humains la conçoivent.

Un monstre est souvent un animal, plus ou moins intelligent, mais puissant. Prédateurs ultimes pour l'humanité, on les chasse pour bien des raisons. La première reste évidemment la protection des populations, des terres et des troupeaux menacés par la présence d'une créature dangereuse. La seconde concerne les mages : en effet, les organes de ces monstres constituent des ingrédients importants dans la création des rituels magiques et permettent d'augmenter la puissance des manipulateurs d'énergie magiques.

Catalogués parmi les monstres, les **bêtes-esprits** constituent un cas à part. Animaux sanguinaires, worgs, loups arctiques et autres animaux géants sont l'incarnation de la puissance de la nature. Certains possèdent une intelligence purement animale, mais d'autres sont littéralement habités par des esprits primordiaux, derniers gardiens des espaces naturels. On les trouve dans les lieux anciens et épargnés par la civilisation ainsi que dans les rares ruines faëriques restantes. Certains sont des êtres uniques, puissants et avec lesquels on peut raisonner, même si leur mode de pensée s'éloigne grandement de celui des humains. Mais depuis plusieurs décennies, soit à la même période que celle à laquelle a commencé le déclin des druides, plusieurs de ces animaux fantastiques ont commencé à se comporter uniquement comme des bêtes monstrueuses, souvent violentes, et dénuées de toute capacité de raisonnement et de communication.

Les morts qui marchent

Dans les cinq royaumes, une des plaies les plus courantes sont les fantômes, spectres, et autres morts vivants. Selon les théories majoritairement partagées par les érudits, ce sont les esprits de morts n'ayant jamais réussi à trouver le chemin jusqu'à l'au-delà (quel qu'il soit : paradis, Sidh ou autre). Il n'existe pas de vérité absolue à ce sujet et chaque fantôme, chaque spectre, possède ses propres faiblesses. On distingue cependant deux types de morts qui marchent : les corporels et les intangibles. Les corporels sont les plus simples à abattre : squelettes, zombis ou autres, quelques coups, parfois

plus, suffisent à en venir à bout. Les fantômes et spectres incorporels sont, eux, bien plus problématiques. Ils nécessitent l'utilisation de rites et de chants sacrés, d'armes enchantées, ou encore de rituels magiques précis. Ainsi, chacune de ces créatures possède un point faible particulier : fer, acier, feu, eau, sel de mer, sel noir, sauge...

La plupart du temps, ces créatures intangibles sont liées à un lieu, un objet ou une personne précise. Il faut alors retrouver cette ancre, la détruire ou la purifier. Si le spectre ou le fantôme est lié à une personne précise, c'est souvent en relation avec un événement passé ou une action particulière. Parfois, amener la personne devant la justice, ou la convaincre d'accomplir les dernières volontés de l'esprit suffit. Quoiqu'il en soit, chaque esprit est unique, souvent dangereux, parfois bienveillant. Et c'est aussi à vous, meneur de jeu, de déterminer ses forces, ses faiblesses et son ancre, afin d'en faire le centre d'une aventure singulière.

Les démons

Au mieux, les anges sont un mythe issu du folklore démiurgéen. Malheureusement, les démons constituent une réalité bien tangible. Lorsqu'un **maleficci** (cf. *Les récusaris* p 26) est à l'œuvre, ou qu'une terrible malédiction frappe, ils apparaissent parfois en chair et en os. La limite entre démons et morts-vivants est d'ailleurs mince et souvent, on considère les spectres et autres morts qui marchent comme des démons possédant le corps des morts.

Le terme démon est large et recoupe une multitude de créatures plus ou moins malveillantes, issues des mondes inférieurs, ces royaumes fantastiques censés se trouver par-delà le bout du monde. Ce sont des êtres malveillants et malicieux, brutaux parfois, qui aiment corrompre et passer des contrats avec les hommes ayant soif de pouvoir (et la capacité de les appeler). Parfois, ils possèdent une pauvre victime et font leur chemin sur les terres des hommes, cherchant pouvoir, plaisir, richesse, puissance ou simplement à semer de chaos autour d'eux. Ils sont difficiles à reconnaître et encore plus difficiles à exorciser, même si certains prêtres du Démiurge semblent étonnamment capables dans ce domaine, ce qui participe à la bonne réputation qu'ils ont acquise dans les royaumes.

On reconnaît un homme possédé à la lueur malsaine qui le trahit, au fond de ses yeux de possédés. Une autre technique consiste à les mettre face à une surface réfléchissante et à les regarder fixement quelques secondes durant. Au bout d'un temps, le visage semble se déformer légèrement, la peau se déchire par endroit, le regard change et devient terrifiant. Face à ces signes, la certitude de faire face à un être possédé est alors grande.

Quelques êtres étranges et légendaires

L'arbre aux oracles

Au cœur des collines du Brynnwaed se trouve un petit plateau herbeux. Au centre de ce dernier, un cercle de pierres entoure un chêne millénaire. Plus aucune feuille ne pousse sur ses branches et pourtant, l'arbre n'est pas mort. Sur ses branches massives et tordues sont juchées des milliers de corneilles, silencieuses et immobiles. Elles regardent toutes fixement ceux qui s'approchent de l'arbre. Certains disent qu'en buvant un peu de sa sève noire et poisseuse après l'avoir mélangée à de l'eau ou du vin, on peut alors recevoir une brève vision de son avenir. Mais il faut bien prendre garde. Quand l'arbre montre la mort, elle est alors inéluctable. Sept jours après la vision au plus tard, **l'ange de mort** vient chercher la future victime au moment où elle s'y attend le moins. Certains ont déjà tenté d'abattre l'arbre, mais ils ont alors subi l'assaut des milliers de corneilles et de leurs becs tranchants comme des rasoirs.

La sorcière de glaise

Au cœur d'une zone marécageuse, à l'extrême Sud-Est du Mörrträ, se trouve une petite cabane habitée par une étrange sorcière dont le corps a l'étrange apparence de la glaise. On dit qu'elle est une guérisseuse, un oracle, une puissante magicienne… Qu'elle est capable de lever toutes les malédictions et d'aider les cas les plus désespérés. Mais son aide a un prix. Une fois entré dans sa petite cabane remplie de pots, de bocaux, de crânes et de cadavres de petits animaux suspendus au plafond, elle demande à son débiteur de se délester de l'un de ses souvenirs les plus précieux. Elle enferme alors ce souvenir dans une jarre avant de la ranger au milieu du capharnaüm de ses effets personnels. Ce qu'elle en fait ensuite, nul ne le sait. Mais les rares personnes ayant eu recours à ses services s'accordent à dire que ce prix est bien supérieur à ce qu'ils avaient imaginé au départ.

Le sans-visage

On dit de lui qu'il est un démon, ou une créature plus ancienne encore. On l'invoque, souvent par inadvertance, en brisant un miroir un soir d'équinoxe. Le sans-visage apparaît, silencieux. Visage sans yeux, ni bouche, ni nez, doigts crochus et griffus, ailes décharnées s'étirant dans son dos, il regarde son invocateur et lui vole son visage le temps d'une nuit. Qui sait l'usage qu'il en fait alors ?

Le maître des cerfs

Il s'agit certainement de l'un des êtres les plus emblématiques des cinq royaumes. Une légende dont on ne connaît pas l'origine. Certains pensent qu'il s'agit d'un avatar de Cernunos. Mais une chose est certaine : ceux


L'étrange arbre aux oracles

l'ayant aperçu sont si rares qu'il semble n'exister à l'heure actuelle aucun témoin direct sérieux de ses apparitions. Le maître des cerfs est un cervidé blanc et nimbé d'une étrange aura. Ses bois sont immenses et donnent la sensation de s'élever vers le ciel. Deux fois plus grand que le plus grand des hommes, il parcourt les forêts des royaumes. On dit qu'il est le maître des animaux et qu'il commande même aux bêtes-esprits. Certains prétendent que quand il parcourt la Forêt sans retour, il revêt une forme si immense que sa tête dépasse de la canopée. On dit de lui qu'il possède une essence divine et que, s'il vous regarde, il peut lire en vous comme dans un livre ouvert. Il est capable de deviner vos intentions cachées, vos désirs les plus profonds et vos secrets les moins avouables. Mais s'il vous en juge digne, il vous accorde sa bénédiction. Sinon, gare à sa colère. Certains pensent qu'il serait en réalité le dernier roi des faës, ultime dirigeant resté dans ce monde afin de protéger les siens aussi longtemps qu'il le pourra. Aucune preuve n'existe de cette théorie, et en réalité, même les faës trouvent cette légende ridicule.

Jouer dans les cinq royaumes

Un univers n'est qu'un cadre géographique global proposant une ambiance, une histoire, des traditions et des pistes de jeu. *La mort en héritage*, que vous trouverez dans la suite de ce livre, est une mini-campagne permettant de commencer à jouer dans les cinq royaumes avec une optique claire. Mais qu'en est-il si vous voulez créer votre propre campagne ? Voici quelques optiques de jeux (non exhaustives) afin de se lancer et de profiter au mieux de cet univers.

Les traqueurs carmins

Les monstres existent. Les morts qui marchent se réveillent parfois. Depuis plusieurs siècles déjà, les traqueurs carmins (souvent appelés les carmins, tout simplement) veillent. Peu de gens se souviennent d'où viennent les traqueurs. Ce que tous savent, c'est que ce sont des êtres doués de capacités hors du commun. Ils parcourent les terres des royaumes en petits groupes. Quelques carmins opèrent en solitaire mais ils sont rares et souvent extrêmement compétents. Ils mettent leurs capacités au service du peuple afin de les débarrasser

des menaces qui planent sur leurs demeures. Leur aide a toujours un prix, car ils vivent de ces interventions. Ils ont fait vœu de neutralité et ne servent ni roi, ni noble, et ne se mêlent jamais de politique.

Les traqueurs sont à la fois respectés et craints. Bien qu'il s'agisse d'humains normaux, la légende les dépeint comme des êtres doués de magie. Certains pensent même qu'ils ont pactisé avec des puissances féériques afin d'obtenir leur puissance. Et ils n'auraient pas totalement tort. Chaque traqueur est recruté en fonction de ses capacités. Mais il doit, avant de rejoindre le **cercle carmin**, subir un entrainement exigeant et survivre à une épreuve mortelle : **la confrontation**. Cette dernière est issue du **ynn-anfhar**, un rituel féérique élaboré il y a des siècles par un alvhèdwig (un elfe vert) au nom désormais oublié. Ce rituel consiste à chasser soi-même un monstre et à en extraire le coeur. Mélangé à des herbes rares et préparé selon un rituel long et complexe, il est transformé en une potion connue sous le nom d'ynn-illmar. Le candidat la boit et, s'il survit à la digestion, il devient alors un traqueur. Les vocations sont rares et les survivants à l'**ynn-illmar** le sont encore plus. Le traqueur acquiert alors des sens plus affûtés et leur réactivité en est augmentée. De plus, ils développent une sorte de sixième sens pouvant paraître surnaturel aux yeux du commun des mortels. Il se dit aussi que cette potion prolonge la vie des traqueurs de plusieurs dizaines d'années mais les intéressés restent muets sur le sujet.

Il existe un cercle par royaume. Chaque cercle a établi son siège dans une ancienne forteresse. Mais aujourd'hui, les traqueurs sont de moins en moins nombreux. Leurs places fortes tombent en ruine, leurs connaissances se perdent et bientôt, il ne restera plus rien de ce que beaucoup considèrent déjà comme un ordre appartenant au passé.

Le cercle du Morymyll se trouve dans les montagnes au Nord de Givrebois. Le cercle de Cantelynn se trouve à la source de la Givrante, au-dessus du lac Noir. Le cercle du Mörrträ se trouve dans les montagnes au Nord du Bois de l'oubli. Le cercle du Brynnwaed se trouve sur une île rocheuse, à quelques lieues de la côte, au Nord-Est du royaume. Et enfin, le cercle du Huddeyrn se trouve au cœur même de la terrible Forêt des Mille morts. Leur tâche étant d'utilité publique, personne n'a jamais remis en cause leur statut. Mais depuis quelques années, leur neutralité est critiquée. On a déjà vu des membres d'un cercle se voir interdire l'accès à certaines régions sous prétexte des tensions entre les royaumes.

Les traqueurs carmins constituent un bon prétexte pour lancer les joueurs dans l'aventure. Les capacités extraordinaires des PJ sont ici justifiées de façon simple et il est logique de les voir voyager. Engagés comme le seraient des mercenaires, ils peuvent aussi être impliqués dans des événements de plus grande ampleur. En effet, s'ils sont neutres, ils n'en sont pas moins des êtres humains.

Noblesse et jeu politique

Les cinq royaumes possèdent une structure politique assez claire et permet de lancer les personnages dans de véritables aventures sur fond de politique locale, ou même au niveau des royaumes eux-mêmes. L'une des pistes intéressantes est de faire des joueurs les membres d'une maison noble : fils de la famille, maître artisan, garde du corps, soldat au service du seigneur, etc. Les possibilités sont nombreuses pour permettre aux joueurs de justifier la constitution d'un groupe soudé autour d'un même objectif : maintenir et protéger la position de la famille (ou protéger l'un de ses membres). Sans trop contraindre la création de personnage, ce point de départ permet de créer un groupe cohérent possédant déjà une histoire commune.

Des religions en guerre larvée

Un des thèmes centraux des cinq royaumes est la disparition des anciennes religions au profit du Démiurge. Il s'agit d'un axe de campagne intéressant puisqu'il permet au MJ de créer de l'aventure tout en donnant l'opportunité aux joueurs de voyager et de découvrir certains des secrets du monde. Les PJ peuvent être des missionnaires, voire des sanctins, venus convertir les foules au Démiurge et mettre un terme aux religions païennes dans une région. Ou alors des Gwynnddaerains cherchant à comprendre pourquoi les druides disparaissent et pourquoi les puissances anciennes font désormais la sourde oreille. Une opportunité de confronter les personnages à la mystique de ce monde, à sa féérie, à son merveilleux… Et qui sait, peut-être même de leur faire rencontrer les chroniqueurs.

Évidemment, ces trois options ne sont pas exclusives et peuvent allègrement se mélanger. Ce ne sont que des guides, des options, afin d'inspirer un Meneur de Jeu un peu perdu face à un univers exposé de manière encyclopédique.

2 : LES RÈGLES

SPÉCIFIQUES

« Si l'on s'en tient aux rumeurs qui circulent dans les provinces du consulat, les hommes du nord ne sont qu'une horde de barbares à peine capable de se tenir en société. Et par bien des égards, ces rumeurs sont fondées. Nos traditions, nos coutumes, autant que notre foi divergent tant qu'il semble impossible pour un consulaire, ou un consul, comme ils nous appellent, de se faire à leurs traditions dépassées.

Cependant, une fois passé le choc du premier contact, une fois oubliées les différences de foi, on se rend compte de la richesse et de la puissance des traditions de ce peuple borné, mais aussi de l'incroyable talent de certains de leurs individus les plus exceptionnels. Ainsi en va-t-il de leurs druides aux pouvoirs païens se confondant avec la sorcellerie, de l'ordre des bardes ou encore des redoutables traqueurs carmins.

C'est en les comprenant, les acceptant et les étudiant sans préjugé que nous comprendrons comment ce peuple si primitif à nos yeux et aux coutumes si brutes réussit à tenir en échec notre armée aux portes de leurs terres. »

— *Judicas Cerdius*, missionnaire du démiurge et érudit



Le jeu dans l'univers des cinq royaumes est un peu plus « dur » que dans les autres univers pour ***Héros & Dragons***. Il comporte ses propres spécificités, imposant quelques modifications de règles. Créer un univers, c'est aussi faire des choix techniques, parfois drastiques. Ici, il s'agit de rendre la magie moins présente, voire totalement absente, de recentrer sur les PJ humains et de revoir certaines classes de personnages.

Règles générales

Niveau maximum optimal

Dans l'univers des cinq royaumes, on ne trouve pas une tour de mage dans chaque village, ni des créatures bizarres au moindre carrefour. Les ogres, les géants, les gobelins et autres créatures monstrueuses sont rares. Le gros des ennemis que les personnages vont affronter seront simplement humains. Dans cette optique, l'univers perd toute crédibilité s'il est joué avec des personnages de niveaux trop élevés.

Le niveau maximal optimal pour une campagne au sein des cinq royaumes devrait être de 12 à 14. Les personnages peuvent exister au-delà mais seront particulièrement fragiles. Ainsi, nous vous déconseillons d'utiliser des créatures au-delà de l'ID 12 ou 14. De même, les PNJ humains ne devraient pas dépasser un ID de 9 ou 10. Les créatures à l'ID élevé devraient donc être affaiblies avant d'être affrontées via une quête, un rituel, un objet magique ou autre.

Moins de classes jouables

L'univers des cinq royaumes ne s'accommode pas de la présence de toutes les classes de personnage. Les restrictions qui suivent ne sont là qu'à titre indicatif. Vous êtes libre d'intégrer une classe qui ne serait pas dans la liste ci-dessous, c'est votre jeu et votre plaisir de jeu. Cependant, l'absence de classes divines, en dehors du druide, est un élément important : les prêtres des différents cultes n'ont pas de pouvoir divin, et les dieux n'intercèdent pas en faveur de leurs adorateurs. Dans tous les cas, s'ils le font, cela ne se déroule pas selon le processus de sorts habituellement utilisé en jeu.

Les classes jouables sont : *barbare, barde, druide, guerrier, rôdeur* et *roublard*. Enfin, pour obtenir une ambiance optimale, nous déconseillons également les archétypes sorcelame pour le guerrier, archer arcanique pour le rôdeur, et ombrelame pour le roublard. Vous pouvez aussi mettre de côté la voie des Esprits pour le barbare. Si vous l'intégrez, vous rendrez le monde plus magique et vous devriez réserver cela à un personnage ayant obtenu une bénédiction faërique, ou un apprentissage druidique.

Le barde et le rôdeur ne lancent plus de sorts. Le druide est donc le dernier lanceur de sorts disponible dans les cinq royaumes. Cependant, il fonctionne légèrement différemment. Ces trois classes ont été transformées ou reconstruites pour mieux s'adapter à l'ambiance de l'univers (voir p.52, 57 et 59).

Ces dons ne sont pas accessibles

Concentré, Fléau des mages, Initié des arcanes, Initié de la foi, Mage combattant, Sang de sorcier, Sang des étoiles, Sort de prédilection, Volonté de fer



Points de vie et blessures

Les cinq royaumes sont un univers difficile et sans pitié. Pour refléter cet aspect, le système de gestion des blessures physiques est modifié au-delà de la simple perte de points de vie. Les blessures doivent faire mal.

Les personnages disposent désormais de deux jauges. Les points de vie deviennent les **points de combativité (PC)**. À cela se rajoutent les **points de vitalité (PVit)**.

Points de combativité

Les **PC** correspondent à l'adresse, la chance, les blessures superficielles et la capacité du personnage à endurer un combat et à éviter les coups. Quand un personnage perd des points de combativité, il n'est pas blessé : il est acculé, mis en difficulté, égratigné…

Un personnage obtient au niveau 1 un nombre de PC égal au score maximum de son dé de vie (DV) et ajoute son modificateur de Constitution. Chaque fois qu'il gagne un niveau, le personnage relance tous ses DV (2 au niveau 2, 3 au niveau 3) et y ajoute son modificateur de Constitution (une fois seulement, peu importe le nombre de niveaux). Si le résultat total est inférieur au nombre de PC maximum du personnage avant de monter de niveau, ignorez le résultat des dés. Le personnage a alors 1 PC de plus par rapport à son nombre de PC maximum précédant la montée de niveau.

Exemple : *Erzebel, la barbare de Julia, passe du niveau 1 au niveau 2. Au niveau 1, elle possédait 15 points de combativité (12, soit le maximum par rapport au DV du barbare qui est un D12, +3, son modificateur de Constitution). Passant au niveau 2, elle lance donc 2d12 auxquels elle ajoute le modificateur de Constitution d'Erzebel (+3). Elle obtient un total de [4+10+3] = 17. Son nouveau score de points de combativité est donc de 17. Plus tard, son personnage passe niveau 3. Elle lance 3d12 et ajoute le +3 de*

Constitution. Par manque de chance, elle obtient un score ridicule de [3+3+2+3] = 11. Le score étant inférieur à son score de PC au niveau 2 (17), elle gagne quoi qu'il arrive 1 PC, et Erzebel a désormais 18 PC.

À partir du niveau 9, les personnages ne gagnent plus de points de combativité de cette manière. Chaque fois qu'ils changent de niveau, ils peuvent rejeter l'intégralité de leurs 8DV précédents. S'ils obtiennent un score supérieur à leur score avant la prise de niveau, ils conservent ce nouveau score. S'ils obtiennent un score inférieur ou égal à leur score maximal de PC avant la prise de niveau, ils gagnent un unique point de combativité. Un personnage ne peut jamais dépasser un score de PC supérieur à [8xDV + modificateur de CON]. À terme, ils pourront donc maximiser leur nombre de points de combativité sans dépasser leur maximum. Le seul moyen de le dépasser est l'acquisition du don Coriace et l'augmentation du score de Constitution (et de son modificateur).

Points de vitalité

Les **PVit** mesurent les blessures plus importantes. Un personnage possède un nombre de PVit égal à son score de Constitution + la moitié du dé de vie de sa classe + son niveau (avec un maximum de 8, c'est-à-dire que pour un personnage de niveau 10, on gardera le chiffre 8 pour ce calcul).

Exemple : *Julia a créé Erzebel, une terrible barbare. Elle possède un score de Constitution de 16. Le dé de vie d'un barbare est le d12. Au niveau 1, elle ajoute donc à 16, la moitié de son dé de vie (12/2=6) et son niveau (1), soit [16+6+1]=23.*

Subir des dégâts

Quand un personnage reçoit des dommages, il perd tout d'abord « normalement » ses PC. Cependant, quand un personnage subit un coup critique (ou qu'il obtient un 1 naturel sur un jet de sauvegarde contre un sort), contrairement aux règles de base de ***Héros & Dragons***, jetez deux fois les dégâts de votre arme. Appliquez-les une fois aux PC, puis la seconde fois aux PVit. En cas de dés additionnels tels que l'attaque sournoise, appliquez aux PVit les dégâts fixes tels que décrits plus loin (cf. Spécial : l'attaque sournoise). Si le personnage n'a plus de PC, doublez simplement les dégâts et appliquez-les aux PVit. Si une capacité vous offre un bonus aux dégâts spécifique en cas de critique (comme la capacité "critique brutal" du barbare), appliquez par défaut les dégâts issus de cette source sur les PC. Oui, les critiques sont mortels, surtout avec une attaque sournoise. S'il ne lui reste plus aucun PC, alors l'intégralité des dégâts est doublée.

Ce n'est que lorsqu'un personnage arrive à 0 PC (ou qu'il subit un coup critique) que les spécificités de ce système entrent en jeu. Elles sont détaillées dans les paragraphes qui suivent.

Cette double jauge peut rendre les personnages de bas niveau plus résistants que leurs homologues de ***Héros & Dragons***. Cependant, à partir du niveau 3, ils deviennent plus fragiles face à des créatures puissantes.

0 PC

Arrivé à 0 PC, un personnage doit effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre une difficulté égale à [8 + modificateur de la caractéristique ayant infligé les dégâts + Indice de Dangerosité (minimum 1)] de l'adversaire afin d'éviter de tomber inconscient. Si les dégâts ont été causés par un sortilège, un rituel, un piège ou un élément naturel, la difficulté du jet de sauvegarde de Constitution est égale au degré de difficulté de l'obstacle ou du jet de sauvegarde pour y échapper.

En cas d'échec, le personnage tombe inconscient et subit une blessure légère (*cf.* la table des blessures page 45). Si le coup infligeant les dégâts est une réussite critique, il subit une blessure sérieuse. En cas de réussite, il n'est pas inconscient et ne subit pas de blessure. Il peut encore agir normalement.

De plus, tous les dégâts excédentaires qui auraient dû amener le personnage en dessous de 0 sont appliqués aux PVit.

0 PVit

Quand un personnage arrive à 0 PC, s'il subit de nouveaux dommages, ce sont alors ses PVit qui sont entamés. Une fois arrivé à 0 PVit, le personnage meurt.

Quand des dégâts sont infligés aux PVit, aucune Résistance aux dégâts ne s'applique. Cependant, pour toute créature possédant un Indice de Dangerosité supérieur à 9, les Résistances s'appliquent tant que la créature n'est pas arrivée à 0 PC (donc sur les coups critiques).

Spécial : les dégâts d'attaque sournoise

L'attaque sournoise du roublard est un peu particulière. Elle offre une certaine puissance au Roublard, lui permettant de faire des dégâts massifs et rapidement.

Concernant l'attaque sournoise

L'attaque sournoise devient une technique réellement mortelle. Un roublard peut, grâce à l'attaque féroce, réduire à 0 les PVit d'un adversaire. Soyez plus exigeant, demandez bien au joueur de chercher des stratégies efficaces : qu'il soit discret et surprenant. Que les choses ne soient jamais évidentes ! Une simple prise en tenaille ne devrait jamais suffire.

Lorsqu'un roublard effectue une attaque sournoise, plusieurs options s'offrent à lui.

Il peut, s'il le désire, effectuer une attaque sournoise non-mortelle. Elle s'exécute alors comme dans les règles de base de ***Héros & Dragons***, mais si l'attaque amène la créature visée à 0PC, les dégâts excédentaires ne s'appliquent pas aux PVit. Cependant, la difficulté du jet de sauvegarde afin d'éviter l'inconscience est augmentée du nombre de dé d'attaque sournoise jetés par le roublard. Ainsi, un roublard de niveau 3 jette 2d6 dégâts supplémentaires dus à son attaque sournoise. Le test se fera alors avec une difficulté de +2 (et +4 s'il a obtenu une réussite critique sur son attaque).

Il peut aussi effectuer une attaque sournoise normale. Les dégâts sont appliqués normalement selon les règles présentes dans ce livre. Cependant, si l'adversaire tombe à 0PC, les dégâts reportés sur les PVit sont divisés par 2. S'il est déjà à 0PC, les dégâts sont appliqués normalement.

Il peut enfin effectuer une attaque sournoise en conjonction avec une attaque féroce. Le roublard doit alors trouver comment obtenir l'*avantage* sur son attaque afin d'annuler le *désavantage* de l'attaque féroce. L'attaque sournoise prend place normalement."

Éviter de perdre des PVit

Un joueur dont le personnage subit des dégâts infligés à ses PVit peut décider de réduire de moitié cette perte de points, ou de l'annuler totalement. S'il la réduit de moitié, il décide alors de tirer une blessure légère aléatoire. S'il l'annule, il décide alors de tirer une blessure sérieuse aléatoire (*cf.* table des blessures ci-contre). Lors d'un unique combat, vous pouvez subir [modificateur de constitution] (minimum 2) blessures légères et [modificateur de constitution/2] (minimum 1) blessures graves. Un personnage ne peut supporter d'avoir au maximum [modificateur de Constitutionx2] (minimum 2) blessures légères, et [modifiacteur de Consitution] (minimum 1) blessures graves en même temps.

Regagner des PC

Pour regagner des PC, la règle sur les points de vie de ***Héros & Dragons*** s'applique normalement. Les pouvoirs magiques de druide et les capacités de barde s'appliquent normalement aux PC, autant que la dépense de dés de vie et toute autre capacité de guérison.

Regagner des PVit

C'est un cas un peu différent. Chaque personnage regagne un certain nombre de PVit par jour. Ce nombre dépend des conditions dans lesquelles le personnage guérit, ainsi que des soins apportés. Un jet de Médecine d'une difficulté égale à [20 - modificateur de Constitution du blessé] est nécessaire afin que les soins prodigués soient efficaces. Ce jet doit être renouvelé chaque jour si les personnages voyagent ou ont une activité modérée ou intense, et chaque semaine si le blessé est au repos complet (*Cf.* tableau ci-contre).

Option encore plus mortelle

Pour plus de mortalité et des combats expéditifs, vous pouvez décider qu'en cas de coup critique, les dégâts de l'arme sont doublés et que l'intégralité de ces derniers s'applique aux points de vitalité.

Alternativement, vous pouvez décider que le nombre de PVit est égal au score de Constitution du personnage, sans aucun autre bonus. En effet, certains pourraient trouver le score de PVit trop élevé. Enfin, pour plus de difficulté, vous pouvez décider d'appliquer les conséquences d'une blessure directement au moment où le personnage la subit, et non après le combat.



Éviter la mort

Le joueur d'un personnage ayant atteint 0 PVit peut décider que son personnage ne meurt pas. À la place, il peut tirer sur la table des séquelles (*cf.* la table des séquelles ci-contre). Les séquelles sont des blessures graves et durables. Vous ne pouvez en subir qu'une par combat.

Guérir des blessures

Une blessure légère nécessite [7 - modificateur de Constitution] jours pour être guérie, avec un minimum incompressible de 1 jour. Une blessure sérieuse nécessite [7 - modificateur de Constitution] semaines pour être guérie, avec un minimum incompressible de 1 semaine. Enfin, une séquelle ne guérit jamais.

Un test d'intelligence (Médecine) difficulté 15 (pour les blessures légères) ou 20 (pour les blessures sérieuses) permet de diviser le temps de récupération par 2. Pour les blessures sérieuses, cela ne fonctionne que si l'activité du personnage est nulle ou modérée (minimum une demi-journée de repos par jour). Si un personnage a subi plusieurs blessures, il guérit une blessure après l'autre. Les blessures sérieuses sont les premières à être guéries, puis les légères. S'il a plusieurs blessures du même type, elles guérissent dans l'ordre d'obtention des blessures.

Note : tant que le combat n'est pas terminé, le personnage ne ressent pas les effets des blessures subies. Ce n'est qu'une fois que la poussière retombe et que l'adrénaline redescend que les niveaux de blessure agissent. À partir de ce moment précis, le personnage subit les effets techniques de son niveau de blessure jusqu'à ce que le personnage soit définitivement guéri.

Regagner ses points de vitalité

Conditions	Regain de vitalité pour une nuit de repos
Activité intense	1 point, ou 0 si le modificateur de Constitution du personnage est inférieur à +2
Activité modérée (repos complet sur une demi-journée)	Modificateur de Constitution divisé par deux (minimum 1).
Repos complet	Modificateur de Constitution (minimum 2)
Jet de Médecine réussi	Doubler le nombre de points récupérés

Blessures

1d12	Blessure légère	technique
1	Arcade ouverte	*Désavantage* sur les tests liés à la vue
2	Main écrasée	*Désavantage* sur les tests liés à la manipulation manuelle de précision
3	Mâchoire déboitée	*Désavantage* sur les tests nécessitant de parler et de se faire comprendre
4	Commotion légère	*Désavantage* sur les tests de connaissance
5	Côte fêlée	*Désavantage* sur les tests liés à l'effort physique
6	Œdème dorsal	*Désavantage* sur les jets de sauvegarde de Dextérité
7	Cheville foulée	*Désavantage* sur les tests liés à la vitesse
8	Poignet tordu	*Désavantage* sur les tests d'attaque
9	Nez cassé	*Désavantage* sur les tests liés à un effort intense
10	Plaie superficielle	*Désavantage* sur les jets de sauvegarde de Charisme
11	Gorge écrasée	*Désavantage* sur tous les tests liés à l'interaction sociale
12	Hématome à la nuque	*Désavantage* sur les jets de sauvegarde d'Intelligence et de Sagesse

1d12	Blessure sérieuse	technique
1	Commotion sévère	*Désavantage* sur tous les tests de Sagesse et d'Intelligence
2	Bras cassé	*Désavantage* sur tous les tests de Force, impossibilité de porter une seconde arme ou un bouclier.
3	Éventration	*Désavantage* sur tous les tests de Constitution et les jets de sauvegarde de Constitution. Les ennemis ont l'avantage lorsqu'ils attaquent le personnage.
4	Jambe fracturée	*Désavantage* sur tous les tests de Dextérité et les jets de sauvegarde de Dextérité.
5	Épaule brisée	*Désavantage* sur tous les tests de Force, impossibilité de rajouter son bonus de Force aux dégâts.
6	Main broyée	*Désavantage* sur tous les tests d'attaque impliquant la Dextérité, impossibilité de rajouter son bonus de caractéristique aux dégâts.
7	Côtes cassées	*Désavantage* sur tous les tests de Constitution et de Dextérité.
8	Œil balafré	*Désavantage* aux tests d'attaque et aux tests de Sagesse (Perception), ainsi qu'aux tests de Charisme (sauf Charisme (Intimidation)).
9	Hanche éclatée	*Désavantage* sur tous les tests de Dextérité et Force
10	Torse tailladé	*Désavantage* sur tous les tests de Dextérité et sur les jets de sauvegarde de Constitution.
11	Mâchoire brisée	*Désavantage* sur tous les tests de Charisme.
12	Pied transpercé	*Désavantage* sur tous les tests de Dextérité et les adversaires ont l'*avantage* sur leurs tests d'attaque.

Viser où ça fait mal !

Un joueur peut décider de viser là où ça fait mal et tenter de toucher directement les PVit de son adversaire sans attendre une réussite critique.

Avant de porter une attaque, il doit déclarer qu'il effectue une attaque féroce. Il effectue alors un test d'attaque avec *désavantage*. En cas de réussite, il inflige l'intégralité des dégâts aux PVit de son adversaire, et la moitié des dégâts à ses propres PC (ceci représentant l'effort nécessaire pour passer la défense de son adversaire). En cas d'échec sur le test d'attaque, il jette tout de même les dégâts et s'inflige la moitié à ses propres PC. Le personnage peut éviter cette perte en prenant, à la place, un niveau de fatigue.

Et pour les créatures et PNJ ?

Les choses fonctionnent peu ou prou de la même manière.

Un monstre ou un PNJ possède un nombre de PC égal à son score de PV, ainsi qu'un nombre de **PVit** égal à son score de Constitution + 4 + son Indice de Dangerosité.

Exemple : *Une Âme en peine possède 67 points de vie, une Constitution de 16 et un Indice de Dangerosité de 5. Dans les cinq royaumes, une Âme en peine possèdera donc 67 PC et 25 PVit (Constitution de 16, plus Indice de Dangerosité de 5, plus 4).*

Le système de gestion des deux jauges fonctionne de la même façon que pour les PJ si ce n'est les exceptions suivantes.

Quand une créature arrive à 0 PC, il y a deux façons de procéder selon qu'il s'agit d'un adversaire mineur ou majeur. Pour un adversaire mineur, 0 PC ou 0 PVit signifie la mort. Pour un adversaire majeur, les règles sont les mêmes que pour les PJ. Elles peuvent donc aussi

1d12	Séquelle	Technique
1	Crâne fendu	Le personnage a des problèmes de mémoire. Une fois par séance, le Meneur de Jeu peut décréter que le personnage ne se souvient pas d'une information ou d'une scène.
2	Tendons d'une main coupés	Le personnage ne peut plus saisir avec la main concernée. Cela compromet son utilisation d'armes nécessitant deux mains, et le combat à deux armes. Il peut toujours tirer avec un arc en utilisant un accessoire lui permettant de tenir arc ou corde, mais est affublé du *désavantage* à l'attaque.
3	Main tranchée	Le personnage ne peut plus utiliser la main tranchée. Ses tests de caractéristique concernant des actions physiques requérant deux mains ont le *désavantage*.
4	Rotule éclatée	La vitesse du personnage est divisée par deux. Ses tests de caractéristique concernant des actions physiques requérant l'usage actif des jambes ont le *désavantage*.
5	Œil percé	Le personnage subit un *désavantage* aux tests d'attaque.
6	Doigts sectionnés	Le personnage ne peut plus utiliser d'arc. Il tient difficilement ses armes et le dé de dégâts de ces dernières est réduit d'un cran (1d10 devient 1d8 par exemple, ou 2d6 deviennent 1d10)
7	Poumon transpercé	Le personnage ne peut plus faire d'efforts comme avant. Tous les tests et jets de sauvegarde impliquant la Force ou la Constitution ont le *désavantage*.
8	Cheville disloquée	Le personnage n'a presque plus rien pour tenir sa cheville. Tous les tests impliquant les jambes subissent le *désavantage*. De plus, le personnage boite et tout test réalisé afin de passer inaperçu subit aussi un *désavantage*.
9	Pied sectionné	Le personnage a un pied en moins, qu'il devra remplacer par une prothèse grossière. Tous les tests impliquant la course, l'escalade ou les acrobaties subissent le *désavantage*. Espérons qu'il n'en perde pas un second !
10	Visage écrasé	Le visage du personnage a été littéralement brisé. Même sa mère ne saurait le reconnaître. Malheureusement, il est plus ridicule qu'effrayant. Les gens le fuient ou le harcèlent, et surtout ne lui portent plus crédit. Tous les tests de caractéristique en lien avec la sociabilité et le Charisme sont affublés du *désavantage*.
11	Dos brisé	La structure osseuse même du dos a été atteinte. La colonne n'est pas sectionnée, mais le personnage a perdu une immense partie de sa souplesse. Tous ses tests liés à la dextérité subissent le *désavantage*. De plus, il ne peut plus ajouter sa dextérité à la CA.
12	Trippes sectionnées	Le personnage est sujet à des douleurs chroniques qui lui gâchent la vie, voire le mettent en danger. Une fois par séance, le MJ peut décider que les douleurs se réveillent. Le personnage a le *désavantage* sur tous ses tests de caractéristique et jets de sauvegarde. Cependant, dès la fin de la scène, le personnage gagne l'inspiration.

Option : un peu moins de mortalité

Si vous désirez être un peu moins punitif, vous pouvez décider d'adopter une des trois (ou les trois) options qui suivent.

Bris d'armure. Un joueur peut décider d'éviter la totalité d'une perte de PVit en déclarant que son armure est brisée sous la puissance du coup. Elle devient alors inutilisable, bouclier compris, et ne procure plus aucun bonus à la CA. Il en va de même pour une armure infusée de magie.

L'inspiration. En dépensant une inspiration, un personnage peut ignorer la moitié (ou la totalité, selon votre préférence) de la perte de PVit subie sur un coup.

L'abandon. À tout moment, avant que les dés ne soient lancés, un joueur peut abandonner le conflit. Son personnage est mis hors combat, il est laissé pour mort, abandonné, ou simplement il réussit à se mettre à l'abri avant de perdre connaissance. Trouvez, en accord avec le MJ, une raison valable pour que le personnage, inconscient, survive. Il ne pourra cependant pas tirer avantage de cette situation. C'est la scène typique où le héros est laissé pour mort, tombe d'une falaise dans la rivière en contrebas, bascule par la fenêtre dans un tas de foin, etc. Cette méthode est atypique et à réserver aux joueurs et MJ qui souhaitent inclure un peu de narration partagée dans le jeu. Mais ceci n'est qu'une option, même si elle est fortement conseillée si vous décidez de jouer en campagne longue en tentant de minimiser les pertes de personnage. Si vous l'utilisez, cependant, laissez le temps au joueur de s'exprimer avant de lancer les dés lors d'une attaque de l'une de vos créatures. Tant que vous n'avez pas lancé le d20, il est encore temps pour le joueur de décider que son personnage abandonne le conflit !

Utiliser ces trois options réduit grandement la possibilité de voir un personnage tomber. Le bris d'armure devrait cependant être accompagné d'une gestion serrée des ressources rendant difficile l'acquisition d'une nouvelle armure afin d'en faire un choix difficile, même s'il restera préférable à une séquelle.

subir des blessures légères et graves de la même manière que les PJ (avec les mêmes limitations).

Une créature possédant des actions légendaires peut décider d'en dépenser une pour annuler totalement une perte de PVit. La créature peut aussi décider de dépenser une action légendaire afin d'infliger la moitié des dégâts qu'elle inflige aux PVit de la cible.

Une créature possédant l'aptitude résistance légendaire peut aussi dépenser une utilisation de cette dernière afin de diviser par deux une perte de PVit. Elle peut dépenser deux utilisations afin d'annuler totalement une perte de PVit.

Tuer ou garder en vie

Quand un monstre ou un PNJ arrive à 0 PVit, vous avez trois options.

- Laisser la créature mourir. Les PJ avaient clairement l'intention de la tuer, et sa survie n'a aucun intérêt pour la suite de l'histoire.
- La créature est importante, gérez-la comme un PJ. Vous pouvez choisir de lui infliger une séquelle pour éviter la mort. À vous de voir si elle est alors capable de s'enfuir ou de se faire passer pour morte… ou si elle sera capturée, selon la logique que dicte la situation. Pour une créature possédant des actions légendaires, la dépense d'une action légendaire lui permet de fuir malgré les blessures, à condition de trouver un récit qui convienne à tous autour de la table.
- Laissez les joueurs choisir d'achever ou non la créature. Si la situation n'est pas totalement claire, alors que les joueurs fassent leur choix : l'achèveront-ils ou l'assommeront-ils pour la capturer ?

Les créatures sont vraiment dangereuses alors ?

Oui, certaines créatures, notamment de très haut niveau, deviennent redoutables. Mais aussi paradoxalement fragiles. Cependant, à partir du niveau 9, les créatures puissantes restent des dangers réels et mortels. Mais les créatures dont l'Indice de Dangerosité est de 10 ou plus sont particulièrement rares dans les cinq royaumes. Pour les plus puissantes (comme les terribles mais rarissimes dragons), n'hésitez pas à en faire un vecteur d'histoire : la créature est d'une puissance immense, mais un objet magique, une arme sacrée ou un sombre rituel sont en capacité de l'affaiblir (l'amenant à un Indice de Dangerosité plus raisonnable). Ne prenez cependant pas l'Indice de Dangerosité pour argent comptant : le système de double jauge peut rendre le combat rapide et expéditif pour les PJ comme pour les créatures, surtout en cas de coups critiques.

Des objets magiques rares et merveilleux

Dans les cinq royaumes, les objets magiques sont extrêmement rares et ne sont pas l'œuvre d'un puissant mage. Chaque objet s'infuse de magie grâce à celui qui le manie ou le forge. Quand les conditions sont particulières, dramatiques, fortes, puissantes…, alors un objet peut devenir magique. C'est ainsi que l'on ne trouve pas de « bouclier +1 ». Mais le boulier de Garundar, héros de la bataille finale contre les barbares venus du Nord, trempé du sang de celui qui s'est sacrifié pour sauver son roi d'un coup de hache, est effectivement aujourd'hui animé d'une énergie surnaturelle. Chaque objet possède ainsi une histoire et en récupérer un devrait être la finalité d'une quête longue et difficile.

La plupart des objets magiques possèdent une puissance limitée. Ce sont au mieux des épées ou des pièces d'armure de famille, se passant de génération en génération, ou encore des objets dont la réputation est telle qu'on leur prête des capacités étranges. Les plus puissants sont d'une immense rareté. Ne tombez pas dans le travers de distribuer moult objets magiques à vos PNJ : pour un PNJ comme pour un PJ, posséder un objet magique est quelque chose de très peu commun.

Nous vous déconseillons donc de donner un objet magique, quel qu'il soit, trop tôt dans l'évolution des personnages. Mais pour aller plus loin encore, nous vous déconseillons de leur permettre d'en posséder plusieurs chacun.

Ne vous contentez pas de leur donner des objets, armes et armures possédant un simple bonus. Il est plus intéressant que les objets en jeu possèdent de véritables capacités extraordinaires. Mais n'hésitez pas à donner à chaque objet une volonté propre : la magie qu'il porte vient de la volonté de son créateur ou de son premier porteur, et il en garde la trace. Il est, d'une certaine manière, habité par un fragment de cet esprit. Quand un personnage entre en possession de l'objet, il se lie à lui et à son esprit. Mais l'objet possède une personnalité : si son porteur va à l'encontre des principes fondamentaux qui ont présidé à sa création, alors l'objet cesse de fonctionner tant que le personnage n'agit plus dans le « bon sens. »

Les objets permettant d'obtenir un bonus peuvent évoluer à mesure que leur niveau augmente. Considérez que le bonus de l'objet magique équivaut au maximum au bonus de maîtrise du personnage divisé par deux (arrondi au supérieur).

Concernant les capacités spéciales des objets, là encore, elles peuvent évoluer ou devenir petit à petit plus puissantes pour accompagner la montée en niveaux d'un personnage. Mais faites-en sorte que la force de personnalité des objets évolue aussi. Un objet +1 (ou Peu courant) devrait avoir une influence très faible sur son porteur : son esprit et sa volonté sont trop faibles. Un objet +3 (ou Rare, ou Légendaire) devrait, quant à lui, posséder une volonté affirmée et pouvoir communiquer d'une manière ou d'une autre avec le porteur.

Pas de magie divine ?

Les dieux existent, sûrement, et le Démiurge aussi. Mais aucun dieu n'investit quelque humain de pouvoirs magiques. Leur présence est plus subtile : la foi peut amener des miracles, les hommes peuvent découvrir d'anciennes reliques divines et magiques possédant d'étonnants pouvoirs. Cependant, s'il est possible pour un personnage d'être laïc, il est impensable d'être athée. On peut remettre en question la volonté des dieux d'aider l'humanité, mais pas leur existence. D'une manière ou d'une autre, chaque personnage est spirituel, qu'il croie en le Démiurge, en les anciens dieux, en les dieux des Mörrträadi, ou encore en les esprits naturels et les incarnations de la nature des hommes du Nord. Peu importe : le divin fait partie du monde et de la vie, et il n'est pas rare de prononcer une petite prière pour se donner de la chance ou du courage avant d'entreprendre une tâche importante.

Les potions

Les potions sont rares, mais elles ne sont pas magiques. Ce sont des décoctions spéciales permettant simplement de stimuler les capacités d'un individu. Elles sont souvent l'œuvre de rebouteux ou de sorcières, mais aussi parfois d'érudits se versant dans l'art de la médecine et de la guérison.

Les potions suivantes n'existent pas : potion d'agrandissement, potion de forme gazeuse, potion de vol, potion d'amitié avec les animaux, potion d'invisibilité, potion de lecture des pensées, potion de respiration aquatique.



Aller encore plus loin ?

Les cinq royaumes sont un univers qui se prête particulièrement bien à des **groupes sans une once de magie**. Certains pourraient ainsi trouver appréciable et rafraîchissant de reléguer les jeteurs de sorts au rang de PNJ étranges, rares et mystérieux. Il convient alors d'éliminer aussi la classe de druide. L'ambiance sera radicalement différente. Le fantastique et la magie seront plus rares mais ceci ne devrait pas vous empêcher de jouer des aventures palpitantes. Dans ce mode de jeu, vous pourriez bien tirer la substantifique moelle de l'ambiance de l'univers. C'est la manière d'envisager l'univers la plus en accord avec la façon dont il a été pensé au départ. Après, libre à vous…

Race jouable : PJ d'origine humaine

Les cinq royaumes sont peuplés, en immense majorité, d'humains. Et pour refléter en jeu ce constat, aucune race non-humaine n'est disponible pour les personnages des joueurs. En revanche, il existe un certain nombre d'origines humaines disponibles.

Humain des cinq royaumes

L'être humain est présent partout sur le territoire. Il a conquis ces terres des siècles auparavant, créant une société aujourd'hui renaissante. Malgré l'adversité, malgré les guerres et la menace de sombres êtres relégués aujourd'hui à l'état de légendes, il a toujours triomphé. Les faës ont abandonné ces terres pour les lui céder. Il règne en maître incontesté et incontestable.

Traits de base des humains

Les humains sont versatiles et talentueux. Contrairement aux faës, ils ne possèdent pas de pouvoirs particuliers et ne comptent que sur leurs compétences, leurs savoir-faire et leur ingéniosité.

Choisissez quatre caractéristiques et augmentez-les de 1. Vous pouvez, à la place, n'augmenter qu'une caractéristique et choisir un don et une compétence maîtrisée. Choisissez ensuite une des origines suivantes.

Langues. Vous pouvez parler, lire et écrire la langue d'or, ainsi qu'une autre langue (souvent la langue de votre royaume d'origine).

Origines humaines

Fils de la terre

Comme une immense partie de la population, vous êtes issu de l'intérieur des terres, dans les plaines. Vous avez grandi dans une zone rurale, au milieu des champs, dans une petite communauté resserrée. Vous n'êtes pas forcément un paysan. Peut-être êtes-vous issu d'une famille d'artisans, ou même d'une famille noble. Vous êtes un fils de la terre, de ceux qui connaissent la dureté de la nature et la vie hors du confort de la ville.

Trait des fils de la terre

Augmentation de Caractéristique. Votre Force augmente de 1.

Les langues des cinq royaumes

Les langues sont nombreuses dans les cinq royaumes. Chaque royaume possède sa propre langue mais, à part le Mörrträ, toutes possèdent la même origine. Ainsi quiconque parle une langue est capable de plus ou moins comprendre les langues des autres royaumes, sans en saisir toutefois les subtilités.

Le Mörrträ est un cas à part : sa langue provient du Nord, par-delà le Mur. Elle est totalement incompréhensible pour les autres peuples, même si elle s'est légèrement imprégnée au fil du temps de la langue des cinq royaumes.

On trouve aussi un grand nombre d'argots locaux et d'accents, et il est parfois difficile de communiquer avec efficacité au sein d'un même royaume.

Il existe cependant deux langues particulières :

La langue commune est un patois synthétisant un peu de chaque langue. On l'appelle aussi **Langue d'or**, parce qu'elle a été popularisée par les marchands. Mais elle est aussi très largement utilisée par bien des voyageurs, par la plupart des personnes régulièrement en contact avec des étrangers, et aussi par les hommes de loi. La Langue d'or est devenue, par la pratique, la langue de la justice, et c'est dans cette langue que l'on rédige les procès verbaux, les avis de recherche et autres actes officiels de justice.

La langue érudite, connue sous le nom de **Langue des rois**. C'est la langue des diplomates, des nobles de cour mais aussi des érudits. C'est dans cette langue que l'on rédige la plupart des textes officiels, mais aussi historiques et même religieux, pour les textes liés au Démiurge.

Les **druides**, quant à eux, effectuent leurs rituels et transmettent leur savoir dans une langue connue sous le nom de **Aos-taenh**, la Langue Ancienne.Elle ne connait aucune forme écrite (même si des rumeurs disent le contraire).

Enfin, les **faës** parlent une multitude de langues, selon leur espèce. Mais elles maîtrisent toutes le **Iaith-can**, la "langue chantante", leur permettant de communiquer entre elles plus facilement.




Castelvent protégeant la côte

Sens commun. Vous avez développé un sens commun et un pragmatisme propre à ceux qui vivent de la terre. Vous connaissez la sagesse populaire, savez calmer les esprits et rappeler le sens des priorités. Quand vous tentez de calmer les gens et d'apaiser une situation tendue, ou simplement de rappeler à certains le sens des priorités, vous obtenez l'*avantage* sur votre test de compétence.

Maîtrises supplémentaires. Vous obtenez la maîtrise d'un outil d'artisan parmi les suivants : les outils de charpentier, de forgeron, de brasseur, les ustensiles de cuisine, les outils de maçon ou les outils de menuisier.

Fils du sel

Vous avec toujours vécu près des côtes. Vous connaissez la mer et ses caprices, vous avez vécu les tempêtes, vous avez appris à tenir debout sur une barque. Votre communauté d'origine respecte, craint ou hait la mer… sans doute même les trois en même temps. Quoiqu'il en soit, vous êtes un de ceux que l'on appelle fils du sel, ces personnes qui, mieux que quiconque, ont la mer et ses caprices dans le sang.

Trait des fils du sel

Augmentation de Caractéristique. Votre Dextérité augmente de 1.

Pied agile. Vous êtes habitué à la houle et vous savez garder votre équilibre sur une barque ballotée par la tempête. Lorsque vous effectuez un jet de sauvegarde afin d'éviter d'être *Renversé*, vous obtenez l'*avantage* sur votre jet.

Marin né. Vous maîtrisez particulièrement bien les embarcations aquatiques. Quand vous utilisez un tel moyen de transport, vous avez l'*avantage* pour le piloter.

Fils des bois

Vous êtes de ceux qui ont grandi dans l'une de ces communautés isolées, au cœur des épaisses forêts. Vous avez appris très tôt à vous débrouiller seul, à retrouver votre chemin même en l'absence de soleil ou de lune. Vous sa-

vez que la nature n'est pas toujours bienveillante, et que des choses se cachent dans les forêts les plus profondes. Plus encore que les autres habitants des cinq royaumes, vous connaissez le véritable sens du mot communauté.

Trait des fils des bois

Augmentation de Caractéristique. Votre Sagesse augmente de 1.

Entraîné à la chasse. Vous maîtrisez l'arc long et la pique de guerre.

Inébranlable. Vous avez l'*avantage* sur les jets de sauvegarde effectués afin de résister à la peur.

Fils des cités

Vous êtes plus à l'aise dans les rues des villes que sur les chemins ou dans les champs. Vous avez grandi dans ces lieux étranges et interlopes, mais vous savez bien qu'une cité comporte autant de dangers, si ce n'est plus, que toutes les étendues sauvages du monde. Vous avez grandi en apprenant les codes et les lois de la ville, territoire à la fois confortable et truffé de recoins dangereux.

Trait des fils des cités

Augmentation de Caractéristique. Votre Intelligence augmente de 1.

Chanceux. Vous avez appris à éviter les coups, et à résister à bien des substances bizarres que vous avez ingérées dans vos soirées passées dans les tavernes de la cité. Quand un adversaire obtient un 20 naturel sur son test d'attaque, vous pouvez le faire relancer mais il gardera le second jet, quel que soit son résultat.

Langues. Vous maîtrisez une langue supplémentaire.

Fils du vent

Certaines communautés ne sont toujours pas sédentaires : saltimbanques, gens du voyage, éleveurs suivant la transhumance des bêtes, ou simplement familles marchandes passant de communauté en communauté… Vous avez été élevé sur les routes. Le voyage est dans votre sang et vous n'imaginez pas une seconde vous arrêter un jour.

Trait des fils du vent

Augmentation de Caractéristique. Votre Sagesse augmente de 1.

Voyageur. Quand vous conduisez un attelage ou que vous montez un cheval ou une mule, vous avez l'*avantage* sur vos tests visant à les contrôler et à conserver leur contrôle en cas de panique.

Débrouillard. Vous maîtrisez deux compétences supplémentaires.

Fils du roc

La montagne a été votre berceau. Vous avez arpenté les chemins caillouteux des montagnes du Mur ou encore des Crocs. Vous n'imaginiez pas, enfant, les plaines plates sans relief à l'horizon. Vous êtes un enfant des montagnes, élevé dans ces petites communautés reculées vivant sur les flancs rocheux et les plateaux d'altitude.

Trait des fils du roc

Augmentation de Caractéristique. Votre Constitution augmente de 1.

Inépuisable. Un repos long vous permet d'effacer un niveau de fatigue supplémentaire par rapport à la récupération normale.

Résistant. Vous possédez un point de combativité supplémentaire. Chaque fois que vous gagnez un niveau, vous gagnez un point de combativité supplémentaire par rapport aux autres.

Gwynnddaerain

Vous avez grandi dans une famille ou une communauté traditionnaliste. Vos parents et votre communauté vivent toujours selon les traditions de l'ancien temps. Vous avez appris le respect des druides et de leur connaissance, et la méfiance envers le Démiurge et ses séides. Où que vous ayez grandi, votre communauté a toujours mis en valeur les anciennes croyances et les anciennes valeurs.

Trait des Gwynnddaerains

Augmentation de Caractéristique. Votre Charisme augmente de 1.

Chantre de la tradition. Vous obtenez l'*avantage* sur tous les tests d'Intelligence (Histoire).

Autorité de la tradition. Votre origine vous a apporté une confiance telle en votre légitimité que vous dégagez une confiance naturelle sans limite. Quand vous tentez de vous imposer, que cela soit pour calmer une assemblée ou pour faire valoir la légitimité de vos arguments (moraux, politiques ou religieux), vous avez l'*avantage*.

Fils des terres sauvages

Votre clan ne s'est jamais vraiment mêlé à la vie des royaumes. Peut-être avez-vous vécu reclus, en marge de la civilisation ; ou peut-être même êtes-vous né par-delà le Mur. Mais vous faites partie de ceux que l'on nomme « sauvages », « primitifs » ou encore « barbares ». Vous venez d'un clan ou d'une tribu qui vit encore comme vos ancêtres les plus lointains, en totale harmonie avec la nature et ses esprits. Vous ne vous sentez à votre place qu'au milieu des terres sauvages.

Trait des fils des terres sauvages

Augmentation de Caractéristique. Votre Constitution augmente de 1.

Menaçant. Vous obtenez l'*avantage* sur vos tests de Charisme (Intimidation).

Immunités naturelles. Vous avez l'*avantage* sur les jets de sauvegarde contre les poisons, et possédez la Résistance contre les dommages dus aux poisons.

Bâtard

Les humains et les faës ont parfois eu des relations dépassant le simple cadre cordial. Certains individus des deux peuples sont devenus intimes. Vous faites partie de ces gens dont l'un des ancêtres lointains est sans doute une faë. Vous avez toujours su que vous étiez différent. Il émane de vous une aura étrange et fascinante. Peut-être que vos cheveux ont des reflets étranges, ou que vos yeux sont d'une couleur inhabituelle. Peut-être votre peau luit-elle légèrement. Quoiqu'il en soit, vous ne passez pas inaperçu. Pour le meilleur, parfois, mais souvent pour le pire.

Trait des bâtards

Augmentation de Caractéristiques. Votre Charisme augmente de 1.

Yeux de faë. Vous avez hérité du regard étrange de votre ancêtre. Vous obtenez la capacité Vision dans le noir. Tant qu'il y a encore de la lumière, vous pouvez voir à 16 mètres devant vous. Mais quand vous vous retrouvez dans le noir complet, votre vision ne vous permet de distinguer votre environnement que dans les 8 mètres. De plus, dans le noir complet, vous ne distinguez pas les couleurs et vous voyez comme si la pièce était éclairée par une lumière tamisée.

Repos accéléré. Quand les autres ont besoin de 8 heures de sommeil, vous n'en avez besoin que de 4. Vous pouvez donc effectuer 4h d'activité légère lors d'un repos long. Un repos long dure toujours 8 heures, cependant.

Vulnérabilité ancestrale. Malheureusement, vous êtes affligé d'une Vulnérabilité au Fer Froid. Mais pire que les faës, votre héritage humain vous a aussi rendu plus faible face aux armes d'acier. Quand vous êtes touché par une arme en acier, un des points de dégâts est toujours infligé à vos points de vitalité.



Classes spécifiques

Rôdeur des cinq Royaumes

Parmi les classes qui ont dû être réformées pour harmoniser l'univers et les règles de jeu, le rôdeur arrive en tête. Il s'agissait de supprimer ses sorts, sans pour autant nier les capacités particulières de la classe. Le rôdeur est avant tout un combattant. Chasseur hors norme, éclaireur au sein d'une unité militaire ou traqueur des terres sauvages, c'est un survivaliste né. Certains rôdeurs possèdent des capacités étranges, touchés par les esprits de la nature ou par la puissance de la faërie. Ceux-là sont rares et on les reconnaît à leurs traits ou à leurs comportements particuliers.

Le rôdeur ne possède désormais plus de sorts. Il n'est cependant pas exempt de capacités extraordinaires.

Aptitudes de classe

Comme le rôdeur du livre de règles de ***Héros & Dragons***. Cependant, les aptitudes liées au lancement de sorts ont disparu. Les aptitudes en gras dans le tableau ci-contre sont nouvelles et détaillées par la suite. Les autres correspondent aux capacités du rôdeur de ***Héros & Dragons***.

Fils de la nature

Vous ne faites plus qu'un avec la nature. En raison de votre enfance ou d'un entraînement intensif, vous savez comment survivre, vous soigner, et bien d'autres choses encore. Au niveau 2, vous gagnez l'une des capacités suivantes. Vous en gagnez une nouvelle aux niveaux 5, 9, 13 et 17. Une fois que l'une de ces capacités a été utilisée, il vous faut un repos long afin de pouvoir l'utiliser de nouveau, à moins que le texte de la capacité ne dise le contraire.

Onguents

Vous êtes passé maître dans l'art de la survie. Vous connaissez les plantes qui soignent et revigorent. En passant une heure à chercher les bonnes plantes et à les mélanger avec un peu d'huile et d'autres composants mystérieux, vous créez un nombre d'onguents égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1). Ces onguents possèdent une durée de vie en jours égale à votre bonus de maîtrise. Au-delà de cette durée, ils deviennent inefficaces. Chaque onguent permet à une personne, au choix, de doubler le regain de points de vitalité dans la nuit (ne s'applique qu'une fois, même en cas de jet de Sagesse (Médecine) réussi), ou de réduire de moitié le temps de guérison d'une blessure. Dans ce cas, la réduction de temps de guérison ne s'applique qu'une seule

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Ennemi juré, explorateur né
2	+2	Style de combat, **fils de la nature**
3	+2	Archétype de rôdeur, **sens du danger**
4	+2	Amélioration de caractéristique
5	+3	Attaque supplémentaire, **fils de la nature**
6	+3	Amélioration d'ennemi juré et d'explorateur né
7	+3	Aptitude d'archétype de rôdeur
8	+3	Amélioration de caractéristique, traversée de terrains
9	+4	**Fils de la nature**
10	+4	Amélioration d'explorateur né, camouflage naturel
11	+4	Aptitude d'archétype de rôdeur
12	+4	Amélioration de caractéristique
13	+5	**Fils de la nature**
14	+5	Amélioration d'ennemi juré, disparition
15	+5	Aptitude d'archétype de rôdeur
16	+5	Amélioration de caractéristique
17	+6	**Fils de la nature**
18	+6	Sens sauvages
19	+6	Amélioration de caractéristique
20	+6	Tueur d'ennemis

fois, mais on doit alors utiliser chaque jour un onguent jusqu'à totale guérison de la blessure. Vous pouvez porter un nombre d'onguents (ou contrepoisons, ou remèdes, *cf.* plus bas) égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

Au niveau 5, vous devenez capable de créer des contre-poisons pour les poisons non-mortels, et des remèdes pour les fièvres naturelles. Cependant, certains poisons ou certaines fièvres peuvent demander l'acquisition de plantes spécifiques et rares, et vous devez choisir entre onguents, contrepoisons ou remèdes au moment de les créer. Il est impossible de créer un assortiment des trois.

Au niveau 9, vos contrepoisons peuvent contrer les poisons mortels.

Au niveau 13, vos remèdes peuvent contrer tous types de maladies non-magiques.

Apaisement des animaux

Vous savez comment vous y prendre avec les animaux, et comment vous faire accepter par eux. Vous connaissez leurs fonctionnements et pouvez, d'un simple geste accompagné d'un regard approprié et d'une approche adéquate, automatiquement calmer un animal hostile tant que ce dernier ne se sent pas directement menacé par vous ou vos compagnons. Lorsque vous utilisez cette capacité, un animal hostile ou effrayé se calme automatiquement et vous considère de manière neutre. Il n'en oublie pas pour autant son comportement naturel.

Au niveau 5, vous pouvez rendre automatiquement amical un animal domestique.

Au niveau 9, votre capacité peut s'appliquer en même temps à un nombre d'animaux égal à votre modificateur de Sagesse (minimum 1).

Au niveau 13, elle s'applique également aux animaux sauvages.

Au niveau 17, vous pouvez utiliser cette capacité une fois entre deux repos courts.

De plus, dès le niveau 2 et de manière permanente, lorsque vous effectuez un test de Sagesse (Dressage), vous avez automatiquement l'*avantage*. Il en va de même pour tous les tests destinés à comprendre le comportement d'un animal.

Chasseur émérite

Vous savez comment tirer avantage du terrain et vos attaques peuvent être mortelles. Quand vous êtes caché au début d'un combat, lors de votre toute première attaque, vous obtenez un bonus de 1d6 de dommages par point de bonus de maîtrise. Une fois votre première attaque passée, vous ne pouvez plus vous servir de cette capacité. Au niveau 17, sur cette attaque uniquement, si vous obtenez une réussite critique, l'intégralité des dommages issus de ces d6 bonus sont infligés aux points de vitalité de la cible (et non la moitié). Vous pouvez vous servir de cette capacité à chaque combat, si les circonstances le permettent.

Sens aiguisés

Au niveau 2, et ce de manière permanente, lorsque vous êtes surpris, vous bénéficiez tout de même d'une action à utiliser avant le premier round de combat (à choisir entre se déplacer, se cacher ou attaquer, cette dernière ne permettant d'effectuer qu'une seule et unique attaque).

De plus, vous obtenez les capacités spéciales suivantes :

Au niveau 5, vos yeux sont habitués aux ténèbres. En utilisant cette capacité, vous obtenez *Vision dans le noir* pendant dix minutes par niveau.

Au niveau 13, vous obtenez *Vision aveugle* pour une minute, plus un round par niveau.

Au niveau 17, vous êtes désormais capable d'utiliser cette capacité entre deux repos courts. Utiliser cette capacité au niveau 13 (*Vision aveugle*) demande de maintenir sa Concentration.

Fantôme insaisissable

Lorsque vous êtes en pleine nature, il est presque impossible de vous repérer. Vous pouvez utiliser cette capacité une fois entre chaque repos long. Quand vous l'utilisez, vous devenez presque invisible : tant que vous vous déplacez de couvert en couvert, c'est comme si vous étiez invisible aux yeux des autres. Cependant, lorsque vous désirez rester silencieux (comme lors d'un déplacement), il reste nécessaire d'effectuer des tests de Dextérité (Discrétion). Une fois activée, cette capacité dure un nombre de minutes égal à votre bonus de maîtrise, mais vous devez garder votre Concentration. Si vous êtes repéré ou que des dégâts occasionnés brisent votre concentration, cette capacité prend fin. Au niveau 5, lorsque vous effectuez un test de Dextérité (Discrétion) afin de ne pas faire de bruit en vous déplaçant, si vous obtenez moins de 10 sur votre d20, ne tenez pas compte du résultat du dé et faites comme si le résultat du dé était de 10 (ce bonus est permanent et non-sujet à activation).



Au niveau 9, lorsque vous activez cette capacité, vous ne faites plus aucun bruit en vous déplaçant.

Constitution hors norme

Le temps passé en pleine nature et les morsures de bêtes venimeuses ou les piqûres de plantes urticantes vous ont conféré une constitution hors norme. Désormais, vous avez l'*avantage* sur tous vos jets de sauvegarde de Constitution afin de résister aux poisons ou à la maladie. Au niveau 5, vous obtenez la maîtrise des jets de sauvegarde de Constitution. Si vous la possédez déjà, quand vous effectuez un jet de sauvegarde de Constitution, vous doublez votre bonus de maîtrise.

Au niveau 9, vous êtes immunisé aux poisons non-magiques ne pouvant pas être mortels (les poisons infligeant des dégâts sont donc considérés comme potentiellement mortels) ainsi qu'aux maladies naturelles bénignes.

Compagnon spirituel

Un esprit de la nature s'est lié à vous. Il apparaît parfois en rêve, vous guidant sur le chemin et vous prévenant, de manière subtile et métaphorique, des dangers qui vous attendent. Depuis son arrivée, votre corps s'est légèrement altéré et vous affichez des traits évoquant votre compagnon spirituel (changement de couleur des pupilles, d'une partie ou de la totalité des cheveux, augmentation de la pilosité, changement de la posture du corps, canines étrangement pointues, etc.). Une fois entre chaque repos long, vous pouvez l'appeler. Pour cela, il faut prier en prononçant un mot de pouvoir qu'il vous a appris en rêves. Votre compagnon spirituel intervient alors à vos côtés. Il s'agit d'un animal (toujours le même, à choisir lors de l'obtention de cette capacité) avec un Indice de Dangerosité ½ au maximum. L'animal possède les statistiques disponibles dans le livre *Créatures & Oppositions*, mais il obtient un bonus à l'attaque et aux dégâts égal à votre modificateur de Sagesse, et possède un nombre de points de combativité égal aux points de vie de la créature ou égal à la moitié de vos points de combativité (le meilleur des deux). Il reste à vos côtés un nombre d'heures maximum égal à votre bonus de maîtrise. Tant qu'il est à vos

côtés, tous les tests visant à pister ou à suivre une piste bénéficient de l'*avantage*. De plus, il peut combattre à vos côtés si vous le désirez. Mais s'il est tué, il ne réapparaîtra pas avant le niveau suivant. Au moment de sa mort, vous subissez immédiatement un niveau de fatigue. De plus, le compagnon se montre très rarement dans les zones urbaines. Au mieux se montrera-t-il aux abords d'un village, mais jamais dans une ville.

Au niveau 9, la créature peut être sanguinaire et avoir un Indice de Dangerosité de 1 au maximum et servir de messager. Si vous désignez une personne que vous connaissez personnellement et inscrivez un message à son intention sur un support approprié, votre compagnon le lui fera parvenir aussi rapidement que possible.

Au niveau 17, la créature peut devenir une créature avec un Indice de Dangerosité 2, mais elle doit rester animale et naturelle.

Sens du danger

Au niveau 3, vos sens deviennent si aiguisés qu'il est difficile de vous surprendre. Vous obtenez l'*avantage* sur vos jets de sauvegarde de Dextérité contre les dangers que vous pouvez voir arriver (pièges ou effets magiques physiques). De plus, lors d'un test d'Initiative, si vous obtenez un résultat inférieur à 10 sur le d20, considérez que vous avez obtenu 10. Vous ne pouvez utiliser cette aptitude si vous êtes *assourdi, aveuglé* ou *neutralisé*.

Archétypes de rôdeur

Tous les archétypes de rôdeur s'appliquent au rôdeur des cinq royaumes. Cependant, l'archer arcanique propose une version plus magique et nous vous conseillons soit de l'ignorer, soit de ne l'autoriser qu'à un rôdeur possédant la capacité *compagnon spirituel* (et ayant donc touché du doigt la magie du monde), ou à un personnage ayant eu une expérience particulière avec la magie ou les puissances faëriques.

Exilé

Certaines capacités de l'exilé semblent faire doublon avec la capacité *Onguents*. Dans ce cas, considérez que plantes médicinales s'applique normalement, et que plantes miraculeuses permet plutôt de transporter un nombre de contrepoisons égal au modificateur de Sagesse (minimum 1) en plus de vos autres préparations.

Traqueur

Cet archétype reste le même.

Pisteur

Cette option ne s'applique pas aux cinq royaumes.

Barde des cinq royaumes

Dans les cinq royaumes, il existe une caste à part que l'on nomme les bardes. Il ne faut pas confondre ces individus avec les troubadours et les saltimbanques que l'on croise en général sur les routes et dans les auberges surpeuplées. Les bardes ont suivi une formation spéciale leur octroyant des talents tout à fait extraordinaires. Ce sont des amuseurs, des conteurs, des chanteurs certes, mais également de redoutables espions capables de s'attirer les faveurs de la foule. Ils savent se faire discrets quand il le faut, et s'exposent en pleine lumière quand cela est nécessaire. Bien que les bardes représentent aujourd'hui un ordre fermement établi au Huddeyrn, cette tradition est bien plus ancienne et on dit que ce sont les druides du Cantelynn qui formèrent le tout premier barde du royaume. Les druides voulaient quelqu'un capable de devenir leurs yeux et leurs oreilles. Le premier barde, dont le nom est aujourd'hui oublié, est celui qui a mis en place la façon caractéristique de cette classe de se transmettre le savoir, de maître à élève (*maester* et *scipulio*).

Il n'existe pas d'école pour devenir barde. Généralement, le barde en devenir est contacté par un maester, un maître barde. Ce dernier n'agit jamais à la légère et choisit toujours une recrue dont le potentiel est visible et grand. Si le *scipulio* accepte l'enseignement de son maester, l'entraînement commence. Une fois prêt à parcourir les routes seul, le *scipulio* est abandonné par son *maester* qui cherche alors un nouveau disciple. Si auparavant les bardes ne rendaient de comptes qu'à l'ordre des druides, aujourd'hui les choses ont changé. Chaque barde peut travailler pour qui bon lui semble. Mais à partir du moment où il a accepté une allégeance, il est tenu par le contrat moral qui le lie à son seigneur et maître. Sans lui obéir aveuglément il est très mal vu pour un barde de trahir un maître ouvertement. Voilà pourquoi un barde choisit toujours son allégeance avec soin.

Les bardes sont des personnages indépendants. Il n'est pas nécessaire pour un joueur de choisir une allégeance pour son personnage dès le départ. Au niveau 1, un barde n'est qu'un *scipulio* récemment abandonné par son maester. Il peut alors errer à la recherche de la cause ou de la personne qu'il désire servir. Et qui sait, peut-être deviendra-t-il un *descillatis* : un barde sans maître, ne servant que sa propre cause ou les causes qu'il choisira au moment opportun.

Niveau	Bonus de maîtrise	Aptitudes
1	+2	Inspiration bardique (d6), **maître des ombres**
2	+2	Touche-à-tout, Chant reposant (d6)
3	+2	Collège bardique, expertise, **présence amicale**
4	+2	Amélioration de caractéristique
5	+3	Inspiration bardique (d8), source d'inspiration, **esprit insondable**
6	+3	Aptitude de collège bardique, contre-charme
7	+3	**Maître des ombres**
8	+3	Amélioration de caractéristique
9	+4	Chant reposant (d8), **présence amicale**
10	+4	Inspiration bardique (d10), expertise, **maître espion**
11	+4	**Distraction**
12	+4	Amélioration de caractéristique
13	+5	Chant reposant (d8), **manipulation de l'esprit**
14	+5	**Maître espion**, aptitude de Collège bardique
15	+5	Inspiration bardique (d12)
16	+5	Amélioration de caractéristique
17	+6	Chant reposant (d12)
18	+6	**Maître espion, manipulation de l'esprit**
19	+6	Amélioration de caractéristique
20	+6	Inspiration supérieure

Aptitudes de classe

Les aptitudes liées au lancement de sorts ont disparu. Les aptitudes en gras dans le tableau page suivante sont nouvelles et détaillées par la suite. Les autres correspondent aux capacités du barde de ***Héros & Dragons***.

Maître des ombres

Vous savez passer inaperçu. Vous pouvez passer 10 minutes avec du matériel de déguisement afin d'obtenir les effets du sort *Déguisement*. Votre déguisement est si efficace qu'il est presque impossible de le percer à jour. Pourtant, il ne s'agit que d'un déguisement. Vous devez attendre d'avoir effectué un repos long avant d'utiliser à nouveau cette capacité.

De plus, vous êtes capable, en passant une dizaine de minutes à parler avec une cible, de plonger une créature de taille inférieure ou égale à la vôtre dans une torpeur proche du sommeil. Dépensez un dé d'inspiration bardique. La créature ciblée doit effectuer un jet de sauvegarde de Charisme contre un score égal à 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise. Si le jet échoue, la cible s'endort pour 10 minutes par niveau. Si le jet réussit, elle n'est pas affectée par cette capacité et ne peut plus y être sujette pour les prochaines 24 heures.

Au niveau 7, vous devenez capable de créer de petits fumigènes explosifs. Une heure de préparation vous permet d'en fabriquer un nombre égal à votre modificateur de Charisme +1. Ce nombre détermine également le nombre maximum de fumigènes que vous pouvez transporter. Enfin, vous seul êtes capable de les utiliser avec efficacité. Chaque fumigène coûte 10 Po à fabriquer. Quand vous lancez un fumigène au sol, il explose en un éclair aveuglant et vous disparaissez alors dans un nuage de fumée. Vous vous retrouvez instantanément dans un espace inoccupé de votre choix, dans un rayon de 12m.

Présence amicale

Simplement en parlant avec une personne, vous êtes capable de la mettre dans votre poche. En discutant une minute avec une créature capable de vous comprendre, vous pouvez lancer l'équivalent (non magique) du sort *charme personne*. La sauvegarde s'effectue contre un score égal à 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise.

Vous pouvez également prendre la parole en public pendant une minute face à des créatures capables de vous comprendre. Traitez cette capacité comme le sort *apaisement des émotions*. La sauvegarde s'effectue contre un score égal à 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise.

Vous devez effectuer un repos long entre deux utilisations de l'un ou l'autre de ces effets.

Au niveau 9, vous devez désormais effectuer un simple repos court entre deux utilisations de cette capacité.

Esprit insondable

Au niveau 5, vous obtenez l'*avantage* sur vos jets de sauvegarde de Sagesse et de Charisme.

Distraction

Vous lancez une série d'invectives et de phrases étranges capables de plonger votre interlocuteur dans le plus profond désarroi. En passant un round entier à invectiver une créature capable de vous comprendre, vous pouvez lancer l'équivalent (non magique) du sort *confusion*. Le jet de sauvegarde s'effectue contre un score égal à 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise.

Si vous désirez que l'effet dure, il faut alors continuer à invectiver la créature en utilisant votre action bonus. Une fois que vous arrêtez, l'effet persiste un dernier round puis s'arrête.

Vous devez effectuer un repos long entre deux utilisations de cette capacité.

Maître espion

Vous êtes passé maître dans l'art de tromper votre monde ainsi que d'obtenir des informations quel qu'en soit le prix. Choisissez deux compétences ou types d'outils parmi les suivants : les compétences Tromperie, Persuasion, Intimidation, Escamotage et les Outils de voleur ou Outils de contrefaçon. Quand vous effectuez un jet de dé afin de tester l'une de ces deux compétences ou outils, et que vous obtenez un résultat sur le dé inférieur à 10, vous pouvez ignorer le résultat du dé. Considérez que le résultat du dé est alors de 10. Il est nécessaire de prendre un repos court entre deux utilisations de cette capacité sur la même compétence.

Au niveau 14, vous pouvez choisir deux nouvelles compétences ou outils dans la liste ci-dessus.

Au niveau 18, vous pouvez utiliser cette capacité deux fois entre deux repos courts pour chaque compétence concernée.

Manipulation de l'esprit

Vous avez élevé l'art de la voix et de la manipulation de l'esprit à un tel niveau que votre maîtrise a quelque chose de surnaturel. En passant une minute à chanter, vous pouvez provoquer chez une créature l'équivalent du sort *danse irrésistible* (le jet de sauvegarde s'effectue contre un score égal à 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise).



Vous pouvez aussi, en passant une minute à parler devant des créatures capables de vous comprendre, utiliser l'équivalent *du sort suggestion de groupe* (le jet de sauvegarde s'effectue contre un score égal à 8 + votre modificateur de Charisme + votre bonus de maîtrise).

Vous devez effectuer un repos long entre deux utilisations de l'une ou l'autre de ces capacités.

Au niveau 18, vous devez désormais effectuer un simple repos court entre deux utilisations de l'une ou l'autre de ces capacités.

Collèges de bardes

Tous les collèges issus du livre de base de ***Héros & Dragons*** sont compatibles avec cette version du barde, mais certaines capacités demandent modification.

Collège du savoir

La capacité **secrets magiques supplémentaires** est remplacée par **maître espion aguerri**. Choisissez deux compétences ou outils supplémentaires dans la liste de **maître espion** et appliquez-leur cette dernière aptitude. Lorsque vous arrivez au niveau 10 et que vous obtenez la capacité Maître espion, choisissez les compétences et outils normalement.

Collège des saltimbanques

Au niveau 14, si vous êtres une voyante, vous ne gagnez pas de sorts supplémentaires. À la place, vous obtenez la capacité *Augure*. Une fois par scénario, lorsqu'une scène ne s'est pas déroulée de la bonne manière à vos yeux, dépensez l'intégralité de vos dés d'Inspiration bardique et perdez un nombre de points de vitalité égal à la valeur de votre dé d'Inspiration bardique. Si vous avez déjà dépensé un ou plusieurs dés, vous perdez, en plus, un nombre de points de vitalité égal au nombre de dés d'Inspiration bardique déjà dépensés.

La capacité s'active : vous revenez au début de la scène (à un moment défni en accord avec votre Meneur de Jeu, et pas plus de quelques minutes en arrière). La scène telle qu'elle a été jouée n'était qu'une vision. Si la scène jouée a fait perdre des points de vitalité ou de Souffle aux PJ ainsi qu'à leurs adversaires, tous les personnages reviennent à leurs scores de début de scène (sauf le barde qui ne regagne pas les points de vitalité perdus en raison de l'utilisation de cette capacité). Vous savez désormais ce qui va se passer et pouvez agir en conséquence. Vous seul avez connaissance de cette vision ; les autres PJ sont donc censés agir exactement de la même façon que lors de la première scène, du moins jusqu'à ce que le barde les ait avertis d'une façon ou d'une autre.

Au niveau 14, la capacité **Prouesse de cirque du Bouffon** est modifiée de la manière suivante : désormais, lorsque vous utilisez votre aptitude *Manipulation de l'Esprit*, vos cibles ont un *désavantage* sur leur jet de sauvegarde. De plus, lorsque vous effectuez un test sur la compétence Persuasion, si vous obtenez moins de 10 sur le d20, vous pouvez ignorer le résultat du dé. Considérez que le résultat du dé est alors de 10. Si vous possédez déjà cette capacité via l'aptitude Maître espion, alors vous obtenez l'*avantage* sur votre test.

Collège des diplomates

Au niveau 3, la capacité **arsenal diplomatique** est modifiée de la manière suivante : en passant quelques instants à sentir un plat ou une boisson, puis en dépensant un dé d'Inspiration bardique, vous pouvez y détecter la présence d'un poison. De plus, vous obtenez l'*avantage* sur tout test effectué afin de l'identifier. Vous devenez compétent avec les Outils d'empoisonneur. Si vous l'êtes déjà, lorsque vous effectuez un test le concernant, si vous obtenez moins de 10 sur votre d20, vous pouvez ignorer le résultat du dé. Considérez que le résultat du dé est alors de 10.

Au niveau 6, la capacité **manipulateur redoutable** est modifiée de la manière suivante : vous avez élevé votre capacité à apaiser autrui à un véritable art. Votre aptitude de *présence amicale* peut désormais bénéficier de votre dé d'Inspiration bardique. Dépensez un dé d'Inspiration et ajoutez son résultat à la difficulté du jet de sauvegarde que votre cible doit effectuer. De plus, votre cible subit un *désavantage* sur son jet de sauvegarde.

Au niveau 14, la capacité **manipulateur subtil** est modifiée de la manière suivante : il ne vous faut désormais qu'une minute pour utiliser l'équivalent de *charme personne* grâce à votre aptitude présence amicale. De plus, quand vous utilisez votre aptitude de *manipulation de l'esprit*, vous pouvez désormais bénéficier de votre dé d'Inspiration bardique. Dépensez un dé d'Inspiration et ajoutez son résultat à la difficulté du jet de sauvegarde que votre cible doit effectuer. De plus, votre cible subit un *désavantage* sur son jet de sauvegarde.



Druide des cinq royaumes

Les druides sont à la fois des prêtres et des érudits. Leur savoir se transmet oralement, sans jamais rien poser par écrit. Ils possèdent une mémoire extraordinaire et des pouvoirs étranges, mais ils sont un peu différents des druides de ***Héros & Dragons***.

Les druides forment une caste à part, respectée par la plupart, rejetée par ceux qui croient en le Démiurge. Ils se réunissent parfois en congrégations dans des lieux sacrés aux solstices ou aux équinoxes. Aujourd'hui, ces réunions existent toujours, même si la présence d'un druide n'est pas obligatoire. Ces congrégations sont réservées aux druides mais leurs suivants et leurs compagnons peuvent s'installer à proximité du site sacré (souvent un cercle de pierres levées situé dans une zone de forêt primordiale ou une zone sauvage). La plupart de ceux que les gens normaux nomment druides ne possèdent pas de pouvoirs. Mais les rares individus désignés comme « enfant de Dagda » sont dotés de capacités extraordinaires. On dit d'eux qu'ils ont été choisis par les dieux anciens, ou même par la Terre… ou le dragon lui-même. Dotés du Don depuis leur plus tendre enfance, et de la capacité à comprendre la nature, ils sont souvent envoyés dans un cercle, auprès d'un enfant de Dagda expérimenté, afin d'y recevoir une éducation et d'apprivoiser leurs dons étranges. Ce sont ces druides que cette classe de personnage décrit.

Être un druide accorde de grands pouvoirs, mais donne aussi des responsabilités importantes envers les dieux, la nature et le peuple.

Aptitudes de classe

Les aptitudes liées au lancement de sorts ont disparu. Les aptitudes en gras dans le tableau page suivante sont nouvelles et détaillées par la suite. Les autres correspondent aux capacités du druide de ***Héros & Dragons***.

Gardien des traditions

Vous connaissez les secrets de votre ordre. Vous êtes capable de véritables prouesses et savez canaliser la magie du monde, de la nature et des esprits. Vous connaissez d'anciens rites enseignés il y a longtemps par les dieux primordiaux, les aspects de la nature et même les premières faës. Au premier niveau, choisissez un secret parmi les secrets proposés plus bas.

Aux niveaux 5, 9, 13 et 17, vous apprenez un secret supplémentaire. Il vous faut cependant vous rendre dans un lieu sacré de votre ordre afin d'y méditer pendant plusieurs jours avant d'accéder à la révélation, ou qu'un autre druide vous l'enseigne.

Vous pouvez utiliser chaque secret (et une seule des actions permises par celui-ci) une fois seulement entre deux repos longs, à moins que le secret concerné ne spécifie autre chose.

Responsabilité

Être un druide est déjà une responsabilité en soi dans les cinq royaumes, mais être touché par le pouvoir de Dagda et maîtriser les forces du dragon constituent des responsabilités autrement plus grandes. Les druides sont respectés, attendus, et peuvent parfois jouer le rôle d'arbitre dans les querelles, en particulier dans les zones rurales. Leur voix compte. Leurs pouvoirs sont craints. Pour ceux qui ont succombé aux croyances du Démiurge, les druides sont des êtres ayant pactisé avec des démons. Ainsi, il ne fait pas bon montrer ses pouvoirs partout.

Les personnages druides savent tous que leurs semblables, et plus particulièrement les enfants de Dagda, disparaissent. Ils sont de moins en moins nombreux à naître, semble-t-il, et certains ne viennent plus aux assemblées saisonnières. Mais il se pourrait que, derrière ces disparitions, se cache un secret plus terrible encore…



Baies apaisantes

Vous cueillez quelques baies fraîches que vous enchantez lors d'un rituel ancestral. Plongeant les baies dans une eau de source pure et fraîche, au milieu d'un cercle de terre, au cœur d'une clairière consacrée pour l'occasion, vous leur octroyez des capacités extraordinaires. Le rituel dure une heure et doit être réalisé en début ou en fin de journée, à l'aube ou au crépuscule. Vous pouvez enchanter un nombre de baies égal à votre modificateur de Sagesse. Ces dernières, une fois ingérées, rendent 1d8 + [modificateur de Sagesse] points de combativité, ou [modificateur de Sagesse] points de vitalité. Une créature ne peut en ingérer qu'une par jour. Manger une baie suffit également à être rassasié et nourrit pour une journée entière.

Au niveau 5, une baie rend 2d8 points de combativité, et 3d8 au niveau 9.

Au niveau 9 une baie peut annuler l'effet d'un poison. Elle ne rend alors aucun PC ou PVit.

Niveau	Bonus de Maîtrise	Aptitudes
1	+2	Druidique, **gardien des traditions**
2	+2	Forme sauvage, cercle druidique
3	+2	**Secrets ancestraux, bénédiction de Cernunos**
4	+2	Forme sauvage améliorée, amélioration de caractéristique
5	+3	**Gardien des traditions**
6	+3	Aptitude de cercle druidique
7	+3	**Le souffle du dragon**
8	+3	Forme sauvage améliorée, amélioration de caractéristique
9	+4	**Gardien des traditions, secrets ancestraux**
10	+4	Aptitude de cercle druidique
11	+4	**Le souffle du dragon**
12	+4	Amélioration de caractéristique
13	+5	**Gardien des traditions**
14	+5	Aptitude de cercle druidique
15	+5	**Secrets ancestraux**
16	+5	Amélioration de caractéristique
17	+6	**Gardien des traditions**
18	+6	Jeunesse éternelle
19	+6	Amélioration de caractéristique
20	+6	**Archidruide**

Au niveau 13, consommer en une fois toutes les baies que vous avez créées lors de son rituel permet de guérir d'une maladie naturelle (sauf maladie incurable).

Au niveau 17, le rituel permet également de guérir d'une maladie magique ou d'une maladie naturelle incurable.

Parler aux arbres

En passant une heure à incanter au milieu de la forêt, vous êtes capable de toucher la conscience des arbres autour de vous. Vous devenez en mesure de communiquer quelques instants avec eux. Plus un arbre est ancien, plus il est intelligent, mais plus il met de temps à répondre. Vous pouvez poser un nombre de questions égal à votre bonus de maîtrise. Les arbres communiquent entre eux et ils peuvent répondre sur des choses se passant dans un rayon de [niveau du druide] x 100m. Un arbre jeune répondra avec une intelligence de 5, un vieil arbre avec une intelligence de 8 et un arbre vénérable avec une intelligence de 16.

A plus haut niveau, l'utilisation de ce pouvoir permet d'éveiller un arbre, quel que soit son âge, pour une durée égale au niveau du druide en minutes.

Au niveau 5, vous pouvez éveiller un arbuste qui devient alors un arbuste éveillé.

Au niveau 9, vous pouvez éveiller un arbre qui devient un arbre éveillé.

Au niveau 17, vous pouvez éveiller un arbre vénérable qui devient un sylvanien.

Ces créatures ne vous obéissent pas : vous devez négocier avec elles. Mais elles possèdent de fait un *a priori* positif sur vous.

Maître des bêtes

En utilisant la langue ancienne, vous êtes capable de communiquer avec les animaux et de les comprendre. Vous pouvez parlementer avec eux (mais sans jamais trop lever la voix), leur poser des questions et pourquoi pas vous en faire des alliés. Il vous faut une action pour psalmodier l'ancienne formule permettant d'établir un pont entre l'homme et l'animal. Ce pouvoir devient actif pendant un nombre de minutes égal à la moitié de votre niveau de druide (minimum une minute). Vous pouvez également utiliser ce pouvoir afin d'apaiser les animaux capables de vous entendre. Pour ce faire, vous ne devez pas crier, mais psalmodier d'anciens mots dans une langue étrange et gutturale.

Au niveau 9, vous pouvez utiliser ce pouvoir entre deux repos courts.

Au niveau 13, quand vous communiquez avec eux, vous êtes capable d'éveiller les animaux pour le temps de leur dialogue avec vous : ils obtiennent alors une intelligence de 8.

Maître des brumes

Vous passez une heure à psalmodier dans la langue du dragon puis vous canalisez votre souffle. Vous désignez une zone que vous pouvez voir se situant au moins partiellement en extérieur. Dans un rayon de 50m par niveau de druide, une brume se lève pour un nombre d'heures égal à votre niveau divisé par 4 (minimum 1), ou jusqu'à ce que vous arrêtiez de vous concentrer. Cette brume surnaturelle est épaisse et offre un couvert important. Tous les tests de perception au sein de la brume subissent un *désavantage*, et tous les tests de discrétion bénéficient d'un *avantage*. La brume est épaisse mais un vent violent peut la dissiper. Elle se dissipe en un nombre de minutes égal à la moitié du niveau de druide (minimum une minute).

Au niveau 9, cette brume devient magique et ne peut plus être dissipée, sauf par un vent magique.

Maître des hommes

L'être humain fait partie de la nature. Il n'y a que les hommes ne jurant que par la civilisation ainsi que les suivants du Démiurge pour vouloir s'extraire du règne naturel et placer l'humain au-dessus des autres espèces animales ou végétales. Les pouvoirs druidiques montrent bien à quel point l'humain et l'animal sont semblables. Vous pouvez susurrer un mot de pouvoir ancien à portée d'oreille de votre interlocuteur (un mètre maximum) afin de l'inciter à mener une action. Cette action doit être compréhensible en deux ou trois mots maximum. Il doit s'agir d'un ordre actif : *« soutiens-moi »*, *« écarte-toi »* ou *« lâche cette arme »* fonctionnent ; *« sois mon ami »* est trop vague. La personne pense réellement faire pour le mieux et ne se souvient pas avoir agi contre son gré. Cependant, tout ordre qui contreviendrait à sa sécurité directe ou dans un futur proche ne peut être exécuté (comme attaquer une créature clairement trop puissante, se mettre dans une position telle qu'elle pourrait en mourir, etc.).

Au niveau 9, Vous pouvez utiliser cette capacité afin d'apaiser une foule capable **de vous entendre**. Cela vous permet de faire redescendre la tension au cours d'une situation, mais si la foule était sur le point de vous attaquer ou d'agresser quiconque, elle a le droit à un jet de sauvegarde de Charisme contre **8 + [votre modificateur de Sagesse] + [votre bonus de maîtrise].**

Au niveau 13, cette capacité fonctionne sur une phrase plus complexe et dure un nombre de tours égal à votre niveau. Les phrases doivent rester courtes et claires (*« lâche ton »*, *« ouvre cette porte »*, *« sors de cette maison »*, etc.).

Au niveau 17, vous pouvez utiliser cette capacité entre deux repos courts.

Maître des vents

En extérieur, vous passez une heure à psalmodier dans la langue ancienne et commandez aux vents et aux nuages. Vous pouvez faire se lever un vent qui balaie une zone de 50m de large par niveau de druide. Sa vitesse, en kilomètres par heure, est égale à votre niveau multiplié par 5. Ce vent dure une minute par niveau de druide ou jusqu'à ce que vous arrêtiez de vous concentrer. Vous ne pouvez en changer le sens ou déplacer la zone qu'il balaie.



Au niveau 9, ce vent devient magique et il faut un jet de sauvegarde de Force contre une difficulté de **8 + [votre modificateur de Sagesse] + [votre bonus de maîtrise]** afin de ne pas être mis à terre (1d8 dégâts).

Au niveau 13, vous pouvez décider de réduire la vitesse de moitié, mais de l'accompagner de grêle. Les créatures présentes dans la zone, ainsi que les structures de bois et de torchis, ou tout autre matériau souple, subissent 2d6 points de dégâts par minute passé dans la zone. Un jet de sauvegarde de Dextérité permet de réduire les dégâts par deux en trouvant un abri.

Au niveau 17, vous soulevez une véritable tempête, et lorsque le vent dépasse les 80 km/h, le jet de sauvegarde de Force ou de Dextérité subit un *désavantage*.

Voyageur des terres

Les druides errent sur les terres et certains ont appris à ne faire qu'un avec la terre et les arbres. Lorsque vous prononcez un mot de pouvoir, les plantes et arbres s'écartent devant vous. Plus aucun terrain ne devient difficile pour un nombre d'heures égal à votre niveau. De plus, vous ne laissez aucune trace derrière vous.

Au n Un jet de sauvegarde de Dextérité permet de réduire les dégâts par deux en se précipitant derrière un abri.it entière. Vous fusionnez avec la terre et pouvez passer ainsi une nuit entière de repos.

Au niveau 13, vous devenez capable, en utilisant ce pouvoir, de fusionner un instant avec un arbre et de l'utiliser comme un portail, ressortant d'un autre arbre que vous pouvez voir. Le tronc de ce dernier doit cependant être assez large pour vous laisser passer.

Au niveau 17, vous pouvez utiliser un arbre ancien comme un portail. En une heure, vous parcourez un nombre de kilomètres égal à votre niveau, empruntant un chemin entre les mondes. Mais ce chemin est dangereux, et l'on y croise parfois des esprits prédateurs étranges.

Colère de la nature

Vous êtes l'incarnation de la colère de la nature et vous savez en maîtriser la puissance. Vous portez un bâton gravé de symboles anciens. Ce bâton porte votre nom véritable, un nom ésotérique qui est personnalisé et définit votre être le plus profond. Vous pouvez invoquer un mot de pouvoir afin de le transformer en une arme terrible, aussi dure que l'acier le plus solide. Votre bâton devient une arme considérée comme magique et vous pouvez remplacer le modifcateur de caractéristique utilisé afin d'attaquer et de faire des dommages par votre modifcateur de Sagesse (pour un nombre d'heures égal à votre modificateur de Sagesse). Au niveau 5, votre bâton peut se transformer en serpent venimeux pendant une heure, et cibler un ennemi de son venin. Si le serpent est tué, il redevient votre bâton.

Au niveau 9, vous pouvez agiter plantes, buissons et racines autour de vous. Pendant un nombre de rounds égal à votre niveau, vos ennemis dans un rayon de 10m autour de vous subissent un *désavantage* à leurs tests d'actions, à leurs jetsde sauvegarde physiques, ainsi qu'à leurs tests d'attaque.

Au niveau 13, votre bâton peut se transformer en un serpent géant (*cf. Créatures&Opposition* p.323) qui vous obéit.

Au niveau 17, la zone sur laquelle vous animez racines et arbustes s'étend à 50m de rayon. De plus, le centre de la zone n'est plus nécessairement déterminé à partir de votre position. Vous pouvez centrer la zone où bon vous semble, à condition que vous puissiez voir l'endroit qui deviendra le centre de la zone.

Secrets ancestraux

Au niveau 3, choisissez une compétence liée à l'Intelligence. Quand vous effectuez un test avec cette compétence et que vous obtenez un résultat sur le dé inférieur à 10, vous pouvez ignorer le résultat du dé. Considérez que ce dernier est alors de 10.

Aux niveaux 9 et 15, choisissez une nouvelle compétence liée à l'Intelligence.

Bénédiction de Cernunos

Au niveau 3, vous devenez capable de favoriser la fertilité des êtres et des plantes. En effectuant un rituel du crépuscule jusqu'à l'aube, vous pouvez bénir un champ ou une femme enceinte. Le champ sera aussi fertile que possible pour l'année à venir ; l'enfant naîtra sans difformité, ni maladie… Si la mère ou l'enfant à naître devaient être soumis à une malédiction, vous devez réussir un test de Sagesse (en y ajoutant votre bonus de maîtrise) contre une difficulté de **8 + [bonus de maîtrise] + [modificateur de caractéristique approprié à la créature qui les a maudit].)**

Le souffle du dragon

Quand Dagda toucha de sa main son premier enfant, il lui transmit la connaissance du dragon. Ce dernier n'est pas l'un de ces puissants êtres au corps reptilien dont parlent les légendes. Il est bien plus que ça. Les druides savent que la terre sur laquelle ils marchent constitue le corps du dragon. Les montages sont ses épines, les rochers ses écailles. Sommeillant depuis des temps immémoriaux, il fut, dit-on, apaisé et endormi par Dagda lui-même. Et quand il se réveillera, alors le monde des hommes trouvera sa fin. Bien qu'il soit endormi, sa puissance est toujours là, présente, et Dagda a appris à ses enfants comment la canaliser.



Après une utilisation du souffle, vous avez besoin d'une semaine de repos total, dans un sommeil profond, avant de pouvoir utiliser de nouveau cette capacité. Si, après l'utilisation du souffle, vous ne pouvez consacrer une semaine entière au repos total, vous avez un *désavantage* sur les tests de caractéristiques physiques pendant une semaine, et vous ne pouvez pas réutiliser le souffle avant un mois.

Au niveau 7, vous apprenez à faire appel à la colère du dragon, aux flammes qui sortent de sa gueule béante. Ce pouvoir ne fonctionne qu'en extérieur. Afin de l'activer, il faut trouver une zone en hauteur par rapport à la zone visée, puis passer dix minutes à psalmodier. Vous pouvez alors invoquer une tempête d'éclairs sur un cercle dont vous pouvez voir le centre et dont le rayon est égal, en mètres, à votre niveau multiplié par deux. La zone est frappée par une multitude d'éclairs aussi longtemps que vous maintenez votre concentration, pour une durée maximale d'une minute. Toutes les créatures présentes dans la zone subissent 2d6 points de dégâts par tour. Un jet de sauvegarde de Dextérité permet de réduire les dégâts de moitié. Un échec critique signifie que l'intégralité des dégâts est décomptée des points de vitalité.

Au niveau 11, vous pouvez faire appel à l'esprit du dragon. La puissance spirituelle du dragon permet de tromper même le plus perspicace des hommes. Vous entamez un long rituel au cœur d'une zone sauvage ou sacrée. et ne peut être mené à nouveau qu'au crépuscule suivant. Vous pouvez ensorceler un être humain qui doit être présent avec vous quand le rituel commence. Pour toute la nuit, la créature ciblée peut alors revêtir l'apparence d'un autre être humain : il en prend le corps, les vêtements, mais aussi la voix. Il n'en obtient, en revanche, aucune connaissance. Tant que l'effet du rituel est actif, vous devez continuer d'incanter. Ce n'est qu'une fois le soleil levé que le rituel ainsi que l'effet de ce dernier prennent fin. Une fois le rituel accompli, la cible du rituel et vous-même ne pouvez dormir. Vous subissez deux niveaux de fatigue. De plus, ce rituel est coûteux : on ne peut l'effectuer qu'une fois l'an sans conséquences graves. Si vous deviez l'effectuer plus souvent, vous subiriez, pour chaque nouveau rituel, une blessure grave.

Aptitudes modifiées

Forme animale

Dans les cinq royaumes, l'aptitude **forme animale** subit quelques limitations. Ainsi, quand le druide acquiert cette aptitude, il doit choisir deux formes qu'il peut adopter en utilisant ce pouvoir. S'il désire acquérir des formes supplémentaires, il doit alors traquer l'animal dont il désire prendre la forme et passer une semaine entière à l'étudier. Ceci requiert un jet de Survie réussi contre une difficulté de 14 + [valeur de Perception de l'animal]. Si le jet échoue, le druide doit reprendre à zéro. Un druide ne peut posséder un nombre de formes animales mémorisées supérieur à son modificateur de Sagesse + 1.

Archidruide

Dans les cinq royaumes, l'aptitude **archidruide** est légèrement modifiée dans son fonctionnement. L'aptitude permettant d'ignorer les composantes verbales, somatiques et matérielles devient obsolète. À la place, tous les pouvoirs issus de l'aptitude Gardien des traditions peuvent désormais être lancés entre deux repos courts.

Cercles de druides

Tous les cercles issus du livre de base de ***Héros & Dragons*** sont utilisables avec le druide des cinq royaumes, mais certaines capacités demandent à être expliquées ou légèrement modifiées. De plus, les listes de sorts bonus de chaque cercle ne s'appliquent pas au druide des cinq royaumes, ce dernier ne lançant pas de sorts de manière traditionnelle.

Cercle des fées

Le fonctionnement de ce cercle reste peu ou prou le même. Mais au vu du mystère qui tourne autour de la disparition des faës et de leur monde, certaines choses changent.

Tour de magie bonus devient secret ancestral bonus. Quand vous sélectionnez ce cercle au niveau 2, choisissez une compétence de charisme et appliquez-lui le bonus de l'aptitude de classe secrets ancestraux.

La capacité **disparition instinctive** vous permet de disparaître et de devenir invisible en vous enveloppant du Voile entre les deux mondes. Il vous permet une fois entre chaque repos long de lancer l'équivalent du sort *invisibilité*. Au niveau 10 il peut être lancé une fois entre chaque repos court, mais le sort *porte dimensionnelle* n'est pas accessible.

Cercle de la Terre

Le fonctionnement de ce cercle reste peu ou prou le même. Cependant, deux aptitudes changent :

Tour de magie bonus devient secret ancestral bonus. Quand vous sélectionnez ce cercle au niveau 2, choisissez une compétence d'Intelligence supplémentaire et appliquez-lui le bonus de l'aptitude de classe *secrets ancestraux*.

Récupération naturelle devient sens de la terre. Vous posez vos deux mains à même la terre (en pleine nature) et passez une minute à vous concentrer. Vous devenez capable de sentir les formes de vie et autres créatures présentes dans un rayon égal, en mètres, à votre niveau multiplié par 20. Vous ne distinguez rien de précis, seulement leur type et leur taille. Si ces créatures se trouvent dans une construction, vous ne distinguez alors plus que leur type. Vous ne pouvez utiliser cette capacité qu'une fois entre deux repos longs.

Cercle des Saisons

Le fonctionnement de ce Cercle reste le même. Cependant, l'aptitude "Tours de magie bonus" devient secret ancestral bonus. Quand vous sélectionnez ce cercle au niveau 2, choisissez une compétence d'Intelligence supplémentaire et appliquez-lui le bonus de l'aptitude de classe secrets ancestraux

Cercle des profondeurs

l'aptitude **Magie des profondeur** fonctionne normalement. Cependant, ne pouvant dépenser d'emplacement de sorts afin d'effectuer des dégâts supplémentaires, vous devez désormais dépenser des dés de vie afin de rajouter 2d4 dégâts par dé de vie dépensé. Vous pouvez, à la place d'un dé de vie, décider de dépenser un niveau de fatigue.

Le savant

Les aventures ne sont pas réservées aux seuls hommes d'action. Certains érudits un peu plus hardis que les autres sortent parfois de leur maison afin de découvrir le monde et participer à sa construction. C'est dans cet esprit que la classe de savant a été créée. Il correspond à l'archétype du docteur Van Helsing dans le *Dracula* de Bram Stroker : un homme de savoir mais également capable d'initiatives et d'actes. Un chasseur de monstres, un connaisseur des langues étranges et des arcanes méconnus.

Il s'agit en réalité d'une variante de la classe de roublard dont il partage un certain nombre de caractéristiques. Vous pourrez d'ailleurs sans peine utiliser les archétypes de roublard avec ce savant. Modifiez la classe de roublard comme suit.

Aptitudes de classe

Points de combativité

Dé de vie : 1d6 par niveau de savant
Points de combativité au niveau 1 : 6
Points de combativité par niveau : 1d6 (ou 3) + votre modificateur de Constitution par niveau de savant après le premier

Maîtrises

Armure : Armures légères
Armes : Armes simples, arbalète, épées courtes, épées longues
Outils : Un type d'outil d'artisan ou matériel de Calligraphie
Sauvegardes : Intelligence, Charisme
Compétences : Choisissez-en quatre entre Arcanes, Histoire, Religion, Nature, Investigation, Supercherie, Persuasion, Médecine, Perception et Perspicacité.

Remplacement d'aptitudes

Attaque sournoise devient Tome des mystères

Vous compilez l'ensemble de vos connaissances dans un tome, un grimoire, des rouleaux ou, simplement, une pochette de cuir remplie de parchemins épars. Peu importe la forme, laissée à votre discrétion, vous baladez avec vous une somme de notes et de connaissances notoires, accumulées à force de compiler par écrit tout ce que vous entendez, rumeurs, légendes et découvertes que vous avez effectuées. Malheureusement, il vous faut toujours un peu de temps pour retrouver une histoire dans ce foutoir. Lorsque vous vous retrouvez face à une créature mystérieuse ou face à des éléments historiques ou légendaires, vous pouvez tenter de consulter votre Tome des mystères afin de voir si cela ne vous rappelle pas une affaire passée ou une légende entendue et consignée il y a longtemps. Lorsque vous effectuez un test d'Intelligence concernant les domaines suivants (Arcane, Histoire, Nature ou Religion), vous avez l'*avantage*. De plus, si vous obtenez un résultat sur le dé inférieur à 10, vous pouvez ignorer le résultat du dé. Considérez que le résultat du dé est alors de 10.

Vous devez passer une heure chaque soir à compiler vos notes de la journée. Si vous ne le faites pas, vous ne pourrez pas vous servir de votre Tome des mystères jusqu'à ce que vous ayez consacré un nombre d'heures suffisant à compiler les notes manquantes (une heure par jour).

Adaptation

Pour le Savant, comme pour le Roublard, l'archétype "Voleur" contient une modification. "Utilisation d'objets magiques" devient "Expert

Vous obtenez l'Expertise sur deux compétences et/ou outils supplémentaires (à choisir entre les outils de voleur, les accessoires de déguisement ou les accessoires de faussaire).

Il en va de même pour l'archétype "Espion". Sa capacité "Esprit obscur" est modifiée comme suit : lorsque vous lancez le d20 afin de déterminer si l'on tente de vous mentir, de vous séduire ou de vous baratiner, si vous obtenez un résultat inférieur à 10 sur le dé, alors vous considérez avoir obtenu 10.

De plus, lorsque vous obtenez l'aptitude "Mains lestes", vous obtenez la capacité "Ruse" du roublard, mais uniquement dans le cadre des tests de compétence concernés par la capacité "Mains lestes".



Argot des voleurs devient don des langues

Vous avez voyagé, vous avez étudié… Peu importe le pourquoi du comment, laissé à votre discrétion, le résultat est le même : vous connaissez bien des langues. Vous ne les parlez pas vraiment, évidemment, mais vous arrivez toujours à vous faire comprendre en baragouinant quelques mots bien choisis. Vous ne pouvez pas vous lancer dans de grands discours, ni manier des concepts complexes, mais lors des interactions sociales

de base (baratiner un garde, obtenir une information, etc.) vous obtenez l'*avantage* à vos tests de Charisme. De plus, quand vous maîtrisez une langue qui n'est pas la vôtre, vous la parlez avec tant d'aise que votre accent est presque indétectable.

Ruse devient maître herboriste

Au niveau 2, vous apprenez comment maîtriser l'art de créer potions et poisons. Vous devenez très compétent avec le matériel d'herboriste et le matériel d'empoisonneur. Quand vous les utilisez afin de créer une potion de soin, un poison pouvant affecter une créature inhumaine ou un contrepoison, si vous obtenez pour ce jet un résultat sur le dé inférieur à 10, vous pouvez ignorer le résultat du dé. Considérez que le résultat du dé est alors de 10.

Esquive instinctive devient révélation

Au niveau 5, lorsque votre ennemi est une créature étrange et inconnue, vous pouvez passer une heure à fouiller votre tome des mystères à la recherche d'une information concernant les points faibles de votre adversaire. Il vous faudra ensuite découvrir comment l'exploiter. Une fois l'information trouvée (automatiquement, après une heure de recherche dans le tome), et pour le reste de la journée, vous disposez d'un nombre de dés de point faible. Ce sont des d6 et vous en possédez un nombre égal à votre modifcateur d'Intelligence multiplié par 2.Au cours d'un combat contre cette créature, et uniquement face à elle (ni son espèce, ni son type), vous pouvez décider de les dépenser. Vous pouvez donner des dés à l'un de vos camarades ou à vous-même (au maximum votre modificateur d'Intelligence divisé par 2, minimum 1), mais devez le faire avant que le test d'attaque ne soit effectué. Si le test d'attaque est réussi, ces dés s'ajoutent aux dés de dommages lancés contre la créature. Vous pouvez aussi décider de donner ces dés après que l'attaque ait été effectuée et réussie, mais il faut alors dépenser deux dés pour un d6 de dommages supplémentaire, et ces dés ne sont pas doublés en cas de réussite critique.

Cette capacité ne peut être utilisée qu'une fois entre deux repos longs. Elle ne peut concerner qu'une créature rare et étrange, et non une créature commune.

Au niveau 13, les dés de point faible deviennent des d8.

Insaisissable devient révélation améliorée

Désormais, vous obtenez un nombre de dés de point faible égal à votre modifcateur d'Intelligence multiplié par 3. Ces dés deviennent des d10.

Note au MJ

Les capacités du savant sont tout autant techniques que narratives. Elles ont été créées afin de générer de l'histoire. Sans trop vous attarder, n'hésitez jamais à improviser une faiblesse et à rallonger un peu votre scénario : découvrir une arme étrange affaiblissant un spectre, ou l'objet qui servait d'ancre à un fantôme puis le détruire… Découvrir que ce loup-garou est effectivement allergique à l'argent ou que ce succube ne peut toucher une croix bénie par le Démiurge… Utilisez cette capacité pour donner du corps à vos monstres, pour les rendre uniques. Une fois la faiblesse connue, la découvrir ne devrait jamais comporter d'obstacle majeur, mais cela devrait tout de même constituer un petit challenge. Ne vous reposez pas sur la technique ! Et si vous savez que vous avez un savant dans les rangs de vos PJ, alors… prévoyez le coup !

Les rituels magiques

Pour respecter l'esprit de l'univers, la magie dans les cinq royaumes n'est pas aussi facilement et immédiatement accessible que dans le système de base proposé par ***Héros & Dragons***. Ici, c'est un art qui requiert du temps. Certaines personnes possédant en elle l'étincelle magique, le fameux Don, possèdent des prédispositions pour la manier, mais au final, la magie est accessible à tous. Mais elle est aussi dangereuse, et corruptrice. Les règles qui suivent sont largement inspirées d'un système de rituel OGL issu de la troisième édition du vénérable ancêtre, remaniées pour coller à *Héros&Dragons.*

Un rituel implique une cérémonie souvent longue. La personne qui dirige l'opération doit parfois être accompagnée d'assistants afin de mieux canaliser la magie. De plus, il faut souvent sacrifier des composantes plus ou moins rares. Il s'agit d'un processus qui coûte du temps et des ressources à son exécutant principal.

Un rituel est un sortilège extrêmement limité dans son champ d'action. Par exemple, un rituel permettant d'invoquer un démon ne permet d'invoquer qu'un seul démon, nommément désigné, et uniquement celui-ci. Un rituel permettant de se rendre en un lieu précis ne permet de se rendre qu'en ce lieu, et en aucun autre. Les limitations peuvent aussi correspondre à des contraintes temporelles (ne peut être effectué que lors du solstice d'hiver, ne peut être réalisé que sous une lune rousse, ne peut prendre place que lors d'une conjonction astrale particulière…). Ces limites spécifiques permettent au MJ d'introduire des rituels dont il pourra mesurer et contrôler précisément la portée finale. Et comme ces opérations sont longues, dangereuses, et coûteuses, nul doute que les personnages ne passeront pas leur temps à les exécuter.

Par manque de place, nous n'exposerons pas ici une liste exhaustive de rituels. Vous aurez cependant tous les outils pour créer vos propres rituels en fonction des besoins de votre campagne de jeu, mais aussi des envies de vos joueurs et de leurs personnages.

Découvrir l'existence d'un rituel et se le faire enseigner n'est pas chose facile. Les connaissances de ce type sont très rares, précieuses, et on ne les échange pas facilement. Il faudra que les personnages entreprennent de véritables aventures à la recherche des rituels qu'ils désirent acquérir ou découvrir. Rien ne devrait être facile ou gratuit, qu'il s'agisse de négocier avec un magicien issu d'une assemblée, avec un druide peu enclin à galvauder les pouvoirs de la terre avec des personnages peu en accord avec ses convictions, avec une ancienne puissance faërique ou encore de sceller un pacte avec un démon. Mais ça, vous vous en doutiez.

Les rituels les plus simples à trouver sont ceux qui sont répertoriés dans les bibliothèques des assemblées de magie, situées dans les capitales des royaumes. Mais il en existe de toutes sortes : rituels de sorcières, faëriques, démoniaques, nécromantiques… Dans tous les cas, aux yeux de la majorité des gens, il n'existe pas de bonne ou de mauvaise magie par nature. Tout dépend de ce que l'on fait, comment on le fait et avec qui on le fait. Les démiurgéens ont cependant tendance à penser que tous les rituels sont l'œuvre de maleficcis, et qu'ils ne devraient pas être employés. Ils croient que la magie est démoniaque, mais il existe de rares rituels démiurgéens qui sont considérés comme sacrés. Les plus érudits n'ont pas pu s'empêcher de remarquer une similitude troublante, cependant, entre ces rituels sacrés et d'autres rituels profanes jugés comme démoniaques. Toutefois, même ces rituels sacrés sont vus d'un mauvais œil par la plupart des membres du clergé démiurgéen.

Les rituels sont avant tout des vecteurs d'histoire. Ainsi, un rituel est là pour faire avancer ou rebondir l'histoire autant que pour avoir une utilité pratique. Un rituel de résurrection ? Pourquoi pas, mais il devrait uniquement ouvrir la porte sur les enfers. C'est ensuite aux personnages de s'y aventurer afin de retrouver l'âme de leur défunt compagnon. Qu'il s'agisse de le trouver, de l'acquérir ou de s'en servir, faites toujours d'un rituel un élément de scénario.

Une mini-campagne autour d'un rituel ?

Il est tout à fait possible d'imaginer une petite campagne autour d'un rituel.

Un, découvrir qu'un rituel peut être la seule solution au problème des PJ.

Deux, trouver puis convaincre la personne capable de le mener.

Trois, réunir les composantes nécessaires, pourquoi pas en temps limité (avant la fin de la lune rousse).

Quatre, mener à bien le rituel puis défendre le lieu pendant que des ennemis tentent de faire capoter l'opération.

Cinq, le rituel résout le problème mais à quel prix ? Le problème généré par le rituel n'est-il pas plus dérangeant encore que le problème initial ?



Lancer un rituel

Tout le monde est capable de tenter de réaliser un rituel, mais il faut un certain degré de compétence pour le réussir pleinement. Les compétences les plus communé-

ment utilisées sont Intelligence (Arcanes), Intelligence (Religion) ou Intelligence (Nature), en fonction de l'origine du rituel. La personne qui mène le rituel est appelé l'invocateur.

Tests de compétence

Pour chaque rituel, il est nécessaire de réussir un certain nombre de tests de compétence. Ce nombre exact ne peut être modifié au moment du rituel. Il est déterminé en modifiant les paramètres du rituel (*cf.* plus bas). Quand un rituel est proposé, dans ce livre ou ailleurs, le degré de difficulté (DD) est toujours écrit dans sa description. Il peut parfois arriver que plusieurs compétences entrent en jeu dans l'exécution d'un rituel donné. C'est alors l'invocateur qui choisit dans quel ordre il effectue ces tests.

Chaque test demande, par défaut, dix minutes. Certains rituels demandent plus de temps entre chaque test. Cela dépend des paramètres établis lors de sa création. Quand un rituel est proposé, dans ce livre ou ailleurs, c'est alors spécifié dans sa description. Chaque échec sur un test étend donc, par défaut, la durée du rituel de dix minutes. Si deux tests d'affilée sont ratés, alors c'est le rituel tout entier qui échoue.

Assistants

Il peut arriver que certains rituels requièrent la présence d'assistants aux côtés de l'invocateur. Quand un rituel est proposé, dans ce livre ou ailleurs, le nombre d'assistants nécessaire est toujours indiqué dans sa description. Il s'agit d'acolytes ou même de foules psalmodiant ou priant à l'unisson.

Malgré la présence d'assistants, c'est toujours l'invocateur qui effectue les jets de compétence. Un assistant peut effectuer un jet de compétence à la place de l'invocateur uniquement s'il ne s'agit pas d'une compétence d'Intelligence. On choisira alors la personne la plus compétente pour le réaliser.

Avoir plus d'assistants que nécessaire ne change rien au rituel.

Résister au rituel

Comme pour tout sort de ***Héros & Dragons***, on peut parfois résister à un rituel. Certains impliquent que la cible (ou les cibles) effectue un jet de sauvegarde. Le DD de ce jet de sauvegarde dépend du rituel, comme indiqué à l'étape 4 de la section *Créer son rituel*.

Composantes

Tous les rituels, ou presque, nécessitent l'utilisation de diverses composantes. Elles peuvent être verbales, gestuelles ou matérielles. Certains impliquent l'utilisation d'un focaliseur spécifique (comme une baguette, une branche d'un arbre spécifique, un cristal, des crânes ensanglantés, un chaudron de bronze fabriqué par un maître artisan faërique, une épée ayant appartenu à un héros du passé, une structure architecturale ou un lieu spécifique, etc.). La différence entre un focaliseur et une composante est que le focaliseur n'est pas détruit lors du rituel. Il peut cependant être vidé de sa puissance pour les rituels les plus puissants (comme un rituel permettant de faire revenir à la vie par exemple, ou dont vous, MJ, désirez limiter l'utilisation). Une fois l'objet vidé de son pouvoir, il ne peut plus être utilisé lors d'un rituel, à moins que les PJ aient le moyen de lui faire retrouver sa puissance perdue. Et cela devrait être, en soi, le sujet d'une aventure !

D'autres rituels réclament des assistants. Quand un rituel est proposé, dans ce livre ou ailleurs, les assistants sont nommés AS dans la ligne des composantes du sort, et l'éventualité d'un contrecoup est noté CC.

Echec du rituel

Échouer à lancer un rituel a toujours des conséquences plus ou moins graves. Quand un rituel est proposé, dans ce livre ou ailleurs, les conséquences sont toujours inscrites dans sa description. Même si un rituel échoue, toutes les composantes sont détruites dans le processus, surtout les plus coûteuses et les plus rares. Les conséquences d'un échec peuvent être variées. Un rituel de nécromancie peut ne pas relever le bon mort ou ne pas invoquer un esprit amical ; un rituel d'illusion peut voir l'illusion se retourner contre l'invocateur ; un rituel d'invocation démoniaque peut invoquer un être beaucoup trop puissant pour l'invocateur, etc.

Beaucoup de rituels engendrent un contrecoup. Ce dernier est un effet négatif que l'invocateur (et parfois ses assistants ou sa cible) subit quel que soit l'issue du rituel. Il peut être mineur comme presque fatal. Quand un rituel est proposé, dans ce livre ou ailleurs, il indique la présence ou non d'un contrecoup et sa nature. Les contrecoups sont techniques et précisés dans le tableau « Paramètres du rituel et modificateur du DD des tests de compétence », p.71.

Lorsqu'un invocateur (ou ses assistants) échoue à deux tests de compétence de suite, le rituel échoue pour de bon. Si le rituel déclenche un effet en cas d'échec, c'est la personne ayant échoué au dernier test qui le subit (*cf.* ci-dessus).

Corruption

La magie corrompt l'âme autant que le corps. Trop y recourir affecte petit à petit l'esprit et le corps. Chaque fois que, lors d'un rituel, l'un des tests de compétence obtient un 1 ou un 20 naturel, le corps ou l'esprit du personnage qui a effectué le jet s'altère légèrement. Ses yeux prennent une couleur étrange, son corps exhale



une odeur bizarre, son esprit se transforme, devenant de plus en plus froid et mauvais. Cette corruption n'est pas mécanique (même si, au bout d'un temps, vous pourriez vous permettre de changer d'un cran l'alignement du personnage pour refléter le processus). Ces transformations devraient être subtiles et progressives. Il est important notamment que les joueurs ne s'en rendent pas compte au départ. Ne dites rien au joueur du personnage mais glissez par exemple quelques informations aux autres joueurs. Au final, les personnages affectés ressembleront de plus en plus à l'image d'Épinal que l'on peut avoir des êtres maléfiques ou des sorciers.

Créer son rituel

Les rituels sont des sortilèges extrêmement spécifiques, mais aussi extrêmement puissants. Il est donc difficile de les équilibrer et d'en mesurer la portée exacte. Surtout, ils permettent d'accéder à des pouvoirs hors norme qui sont à même de changer, littéralement, le cours d'une campagne. Avant de créer un rituel, il est donc important de se poser les bonnes questions, et surtout de ne pas le créer à la va-vite.

Chaque rituel devrait être unique. Et plus il permet de violer les lois naturelles, plus il devrait requérir des ingrédients, des composantes et des conditions spécifiques. De même, plus un sortilège est puissant, plus il devrait être difficile à reproduire de manière régulière. Un rituel permettant de maudire une personne en lui infligeant la chaude pisse devrait être relativement simple à mettre en place. Mais un rituel permettant de ramener un mort à la vie devrait ne pouvoir être utilisé qu'une seule fois au cours d'une campagne, et à grand prix.

L'idée de prix n'est pas uniquement pécuniaire. Un rituel magique devrait aussi avoir un prix moral, aussi minime soit-il. La magie est une force puissante, et certains sont effectivement prédisposés à la manier. Mais la magie viole l'ordre naturel des choses et même si le contrecoup n'est pas immédiat, surtout en cas de réussite, il devrait toujours exister sous une forme ou sous une autre. De même, les conséquences en cas d'échec ne devraient jamais être anecdotiques.

Pour des raisons de cohérence interne à l'univers, les rituels ne devraient jamais permettre de se rendre sur d'autres plans. Tout au plus pourraient-ils ouvrir une porte vers le Sidh, les enfers (ou le tartare) ou les abysses… Vous pouvez cependant vouloir faire sortir les per-

sonnages de ce monde pour les emmener ailleurs. Libre à vous de décider, mais tout rituel permettant de sortir de cette partie du plan primaire devrait avoir un prix terriblement élevé.

Domaines de magie

Afin de simplifier ce système de magie et sa formalisation, nous utilisons les écoles de magies de ***Héros & Dragons*** et les renommons « *domaines* ». Consultez le *Manuel des règles de **Héros & Dragons*** page 169 pour plus d'informations sur ce que recouvrent ces écoles.

Étape 1 : déterminer le domaine et le degré de difficulté de base

La première chose à faire est de décider à quel domaine votre rituel est rattaché. Ce domaine fixe le degré de difficulté (DD) de base de tous les tests de compétence à réaliser dans le cadre du rituel. Ce dernier pourra être modifié lors de l'étape 2.

Si un rituel vous semble appartenir à plusieurs domaines, il faut déterminer quel est le domaine principal, et quels sont les domaines secondaires. Ainsi, un rituel invoquant les forces démoniaques afin de mettre le feu à un manoir tout entier est soumis à deux domaines : l'Invocation (pour l'appel aux forces démoniaques) et l'Évocation (pour la création de dégâts par le feu).

Le domaine de base fixe le DD de base des tests. Ce dernier est augmenté par le DD de chaque domaine secondaire divisé par trois. Ainsi, dans notre exemple précédent, le domaine de base est l'Invocation et le domaine secondaire l'Évocation. Le DD sera donc de [30 (le DD du domaine de l'Invocation) + 11 (le DD de l'Evocation de 34 divisé par 3] = 41. Plus un rituel recourt à des domaines différents, plus il devient difficile à lancer.

Le DD d'un test de compétence à effectuer dans le cadre d'un rituel ne devrait jamais être inférieur à 20. La compétence de base est toujours Intelligence (Arcanes), mais elle peut être remplacée par Intelligence (Religion) ou Intelligence (Nature) en fonction du type de rituel.

Abjuration. DD 32 ; Portée : courte ; Cible : une ou plusieurs créatures séparées au maximum de 9 mètres ; Durée : minutes ; Jet de sauvegarde : Sagesse (annule).

Divination. DD 30 ; Portée : longue ; Cible : personnelle ; Durée : minutes ; Jet de sauvegarde : aucun.

Enchantement. DD 32 ; Portée : courte ; Cible : une créature vivante ; Durée : minutes ; Jet de sauvegarde : Sagesse (annule).

Évocation. DD 34 ; Portée : moyenne ; Zone d'effet : projectile de 1,50 mètre de large ou rayonnement de 6 mètres de rayon ; Durée : instantanée ; Jet de sauvegarde : Dextérité (1/2 dégâts).

Illusion. DD 32 ; Portée : contact ; Cible : une créature vivante ou 0,6 m3 de matière ; Durée : minutes ; Jet de sauvegarde : Intelligence (dévoile).

Invocation. DD 30 ; Portée : courte ; Cible : une créature ; Durée : heures (instantanée pour la branche téléportation) ; Jet de sauvegarde : Charisme (annule).

Nécromancie. DD 34 ; Portée : courte ; Cible : une ou plusieurs créatures ou cadavres ; Durée : instantanée ; Jet de sauvegarde : aucun.

Transmutation. DD 32 ; Portée : moyenne ; Cible : une créature ou 0,6 m3 de matière ; Durée : rounds ; Jet de sauvegarde : Constitution (1/2 dégâts ou annule).

Étape 2 : Modifier le degré de difficulté

Il s'agit ensuite de déterminer les modifications au DD de base en rajoutant des éléments au rituel : utilisation de diverses compétences supplémentaires, temps d'incantation augmenté, portée augmentée ou réduite, etc. Souvenez-vous que la ligne "Contrecoup" du tableau correspond à un effet que l'invocateur (et éventuellement les autres participants au rituel) subit, et ce que le rituel réussisse ou échoue. Le tableau ci-contre permet donc de modifier les paramètres du rituel. Partez de la base proposée par le domaine que vous avez choisi et rajoutez des éléments. Vous pouvez restreindre les moments auquel réaliser le rituel, réduire ou augmenter sa portée, son nombre de cibles, sa zone d'effet, etc. Chaque ligne propose un ajustement de ces paramètres et une réduction ou une augmentation du DD de tous les tests de compétence à effectuer afin de réussir le rituel. Une fois chaque paramètre déterminé, faites la somme des modificateurs et ajoutez tout cela au DD proposé par le domaine choisi : vous obtenez le DD aux tests de compétence pour ce rituel. Ce DD n'est pas variable, à moins que vous l'ayez prévu (en permettant de rajouter des assistants par exemple). Un rituel est un tout immuable et les invocateurs ne peuvent rajouter de leur chef des conditions et d'en changer les paramètres afin de réduire encore le DD. Le tableau qui suit ne concerne donc que la création du rituel en lui-même.

Étape 3 : déterminer l'effet en cas d'échec

En cas d'échec, un rituel peut avoir des effets plus ou moins désastreux et plus ou moins immédiats. Plus le rituel viole l'ordre naturel, plus il fait appel à des puissances issues d'autres réalités, et plus les conséquences sont désastreuses en cas d'échec. Voici quelques exemples. Cette liste est non-exhaustive et vous êtes libre d'en inventer d'autres.

Attaque

Une créature apparaît et elle attaque l'invocateur, ainsi qu'éventuellement ses assistants ou même tous

Paramètres du rituel et modificateurs au DD des tests de compétence

Éléments	Mod
Test de compétence	
Nécessite des tests impliquant plus d'une compétence	–1
Nécessite une compétence n'appartenant pas aux compétences d'Intelligence	–1
Temps d'incantation	
1 heure entre les tests	–1
Le rituel ne peut s'effectuer qu'à un moment précis (ex : seulement pendant la pleine lune)	–4
Le rituel ne peut s'effectuer qu'à un moment précis et rare (ex : seulement pendant une éclipse lunaire)	–8
Augmentation de portée	
Contact à courte	+2
Courte à moyenne	+2
Moyenne à longue	+2
Réduction de portée	
Courte à contact	–2
Moyenne à courte	–2
Longue à moyenne	–2
Zone d'effet	
Zone d'effet doublée/Zone d'effet divisée par 2	+3/–3
Cibles	
Les cibles non consentantes doivent être sans défense pour que le rituel fonctionne	–2
Type de cibles limité (par indice de dangerosité, type de créature, etc.)	–3
De cible unique à cibles multiples	+4
Augmentation de durée	
De rounds à minutes	+2
De minutes à heures	+4

Éléments	Mod
D'heures à jours	+6
De jours à permanent	+10
De jours à instantané	+10
Réduction de durée	
De minutes à rounds	–2
D'heures à minutes	–2
De jours à heures	–2
De permanent à jours	–4
D'instantané à jours	–4
Focaliseur et composantes matérielles	
Composante matérielle de petite puissance	–1
Composante matérielle de puissance moyenne	–2
Composante matérielle de grande puissance	–4
Focaliseur peu commun (5 000 po)	–1
Focaliseur rare (25 000 po)	–2
Assistants	
10 assistants ou moins	–2
11–100 assistants	–6
101 assistants et +	–10
Contrecoup	
Par tranche de 2d6 points de dégâts à l'invocateur	–1
Par niveau d'épuisement subi par l'invocateur	–1
L'invocateur est réduit à 0 point de vitalité (choisir une blessure sérieuse permet de réduire de moitié seulement les points de vitalité)	–3
L'invocateur est infecté par une maladie, même s'il est normalement immunisé	–4
Le contrecoup affecte aussi les participants secondaires	–1

les témoins. Il s'agit d'une créature correspondant à ce que le rituel propose de faire. Par exemple : un rituel de nécromancie peut faire apparaître un spectre, un rituel démoniste peut faire apparaître un démon, un rituel en lien avec la nature peut faire accourir des animaux sauvages, etc. Quand un rituel est proposé, dans ce livre ou ailleurs, le type de créature, sa puissance et son comportement sont indiqués dans la description du rituel.

Augmentation/Réduction

Le rituel devait affaiblir la cible mais il la rend plus puissante. Ou au contraire, il devait la rendre plus forte et l'affaiblit. Cela peut prendre la forme d'une guérison, de dégâts ou d'une augmentation de puissance brute.

Changement de personnalité

Le rituel semble avoir réussi. Cependant, la cible (ou le lanceur, ou ses assistants) subit un changement moral dramatique. Au cours des 1d6 heures (ou jours) qui suivent, il devient l'exact opposé de ce qu'il était. Pire, son alignement change de la même manière et sa moralité est totalement altérée. Un sujet neutre devient aléatoirement Loyal Bon, Loyal Mauvais, Chaotique Bon ou Chaotique Mauvais. En général, le sujet tente de garder le secret sur ce changement particulièrement perturbant.

Cette liste n'est pas exhaustive, n'hésitez pas à en créer d'autres, et à les habiller pour leur donner du corps. Ces conséquences ne devraient jamais être connues des personnages avant de lancer le rituel, au moins pour les plus pernicieux d'entre eux : conservez la surprise.

Des jets de dé en aveugle ?

Si vous aimez ce style de jeu, il peut être particulièrement intéressant de faire effectuer les jets liés au rituel « derrière l'écran du MJ », c'est-à-dire que le joueur ne connaît pas le résultat – échec ou réussite – du rituel. Pour les rituels possédant des conséquences qui ne sont pas évidentes (comme le Mensonge, l'Illusion ou autres), c'est particulièrement intéressant pour le suspense. L'incertitude est toujours présente, même quand les jets sont faits « sur la table », car les joueurs ne connaissent pas les DD associés aux tests ; mais en procédant ainsi, les joueurs n'ont aucun indice sur la façon dont s'est déroulé le rituel. Ce qui peut être intéressant en jeu vu que les personnages ne sont pas censés avoir une connaissance fine ou experte en la matière. Ainsi, les conséquences, positives ou négatives, seront accueillies avec prudence, peur et angoisse.



Dégâts
L'invocateur ou la cible du rituel (ou les deux) subit des dégâts.

Fausse vérité
Ceci s'applique en général aux rituels divinatoires. L'invocateur obtient une réponse à sa question, mais elle est fausse. Il croit cependant qu'elle est vraie.

Illusion
L'invocateur, ainsi que ses assistants éventuellement, est persuadé que le rituel a eu l'effet escompté. En réalité, il n'a eu aucun effet, ou un effet tout à fait différent. L'illusion peut aussi sembler projeter l'invocateur dans un monde totalement différent ou faire apparaître des choses fascinantes, étranges ou effrayantes.

Inversion
Le rituel a l'effet inverse de celui escompté.

Magie hostile
L'invocateur et/ou ses assistants sont affectés par un effet magique hostile (une explosion magique, une illusion, une suggestion magique, etc.). Pour déterminer la difficulté du jet de sauvegarde, référez-vous à l'étape 4. Quand un rituel est proposé, dans ce livre ou ailleurs, la description du rituel indique l'effet hostile ainsi que le DD pour y résister.

Mort
La personne ayant échoué au dernier test de compétence, l'invocateur ou la cible, meurt. Ceci peut éventuellement s'étendre à toute l'assemblée.

Renversement
Le rituel affecte l'invocateur et non la cible.

Étape 4 : déterminer le niveau du rituel

Enfin, il va vous falloir déterminer le niveau du rituel (de 1 à 9). Plus un rituel est puissant, plus il permet de contourner les lois naturelles, plus ses conséquences sont importantes sur l'histoire et le monde, plus son niveau doit être élevé. Le niveau permet aussi de déterminer la difficulté qu'il y a à le mener à bien. En effet, grâce au niveau, on détermine le nombre de succès à obtenir sur les tests de compétence à effectuer, le DD du jet de sauvegarde contre les effets du rituel et parfois même la portée et la durée.

Nombre de succès
Le nombre de succès à obtenir est égal au niveau du rituel.

Jet de sauvegarde
La difficulté du jet de sauvegarde est égale à 8 + Niveau effectif du rituel + Modificateur de Charisme de l'invocateur.

Durée et portée
Si ces données sont applicables, alors la durée de base du rituel (avant modifications de l'étape 2) est égale à deux fois le niveau du rituel. Ainsi, la durée de base d'un rituel d'Illusion de niveau 6 sera de 12 minutes, et celle d'un sort d'Invocation de niveau 6 sera de 12 heures.
La portée, quant à elle, est définie de la manière suivante :
Courte = 30 + (3 x niveau du rituel) mètres
Moyenne = 120 + (12 x [niveau du rituel x 2]) mètres
Longue = 500 + (50 x [niveau du rituel x 2]) mètres

Quelques exemples de rituel

Les rituels qui suivent ont été créés à l'aide du tableau ci-dessus. Ils démontrent comment les rituels peuvent tout autant être un vecteur d'ambiance que de scénario, d'histoire et de quêtes

Chasse ancestrale
Nécromancie
Niveau. 5
Tests de compétence. Intelligence (Arcanes) DD22 (3 succès), Intelligence (Nature) DD22 (2 succès)

Composantes. V, G, M, AS, CC
Temps d'incantation. 5 heures
Portée. 1km
Cible. Un humanoïde
Durée. 5h
Composantes matérielles. Des rognures d'ongle ou une boucle de cheveux de la victime et un récipient fait de bronze ayant été baigné dans le sang d'un innocent (Focaliseur), la semence d'un pendu, les œufs d'un serpent venimeux.
Assistants. De 2 à 10
Lieu. Un cimetière ou un lieu où des cadavres reposent.
Circonstances particulières. Seulement à la nouvelle lune, le rituel devant commencer une heure avant le crépuscule.
Rituel. Certains rituels anciens ont appris aux hommes à déchaîner la puissance de la non-vie afin de se venger de leurs ennemis. C'est exactement ce à quoi ce rituel est en général destiné. Des mages, mais aussi des druides, l'utilisent afin de punir ceux qui leur ont causé du tort. Focaliseur et composantes sont détruits dans le processus. Ce rituel est coûteux et terrible.

Une heure avant le crépuscule, l'invocateur et ses assistants se réunissent dans un lieu où reposent un grand nombre de cadavres. Ils creusent la terre et dessinent autour du trou, au gros sel, des motifs ancestraux et oubliés qui permettront de rappeler un instant les esprits torturés et affamés des morts. Au centre du trou, on dépose alors le récipient de bronze dans lequel reposent toutes les composantes.

Des heures durant, l'invocateur récite d'anciennes litanies, entrant petit à petit dans une transe fiévreuse ; ses yeux se révulsent et il chante la mélopée sans s'arrêter. Autour de lui, ses assistants entonnent un chant guttural étrange et petit à petit, ils entrent dans la même transe. Leurs yeux se révulsent également. Alors que le rituel prend fin, les œufs de serpent éclosent et des dizaines de petits serpents s'échappent, puis se dirigent vers autant de tombes avant de s'y enfouir.

À la fin du rituel, l'invocateur et ses assistants s'écroulent, épuisés. Autour d'eux, des morts se réveillent (en moyenne 5 par participant). Ils sortent de leurs tombes, brisent leur cercueil, creusent la terre. Tous se dirigent alors vers la cible du rituel avec pour seul but de la tuer. Les créatures réveillées sont des morts-vivants physiques dont la puissance devrait être suffisante pour venir à bout de la cible. Ils ne peuvent cependant pas dépasser un indice de dangerosité de 5.

Échec. En cas d'échec, les morts se relèvent mais ils attaquent et traquent les participants au rituel.

Contrecoup. 2 niveaux d'épuisement (*cf. Manuel des règles de **Héros & Dragons*** p.302) et 6d6 points de dégâts infligés aux points de combativité à chacun des participants.

Participants supplémentaires. Le lanceur de sort peut mettre à contribution de 2 à 10 participants. Le degré de difficulté des tests est alors réduit de 2 par participants.

La confrontation

Transmutation
Niveau. 5
Tests de compétence. Intelligence (Nature) DD29 (3 succès), Sagesse (Médecine) DD29 (2 succès)
Composantes. V, G, M, AS, CC
Temps d'incantation. 5 heures
Portée. Contact
Cible. Une outre.
Durée. Permanent
Composantes matérielles. Le cœur sanglant d'un monstre chassé par celui qui passe la confrontation, une racine de mandragore nourrie par un mort oublié de tous, des herbes secrètes issues des réserves du cercle.
Assistants. 5
Lieu. Le sanctuaire sacré d'Arawn, au sein de la forteresse de l'un des cercles.
Circonstances particulières. N/A
Rituel. Devenir un traqueur carmin n'est pas anodin. Chaque traqueur doit, après avoir passé ses années d'entraînement et avoir finalement chassé un monstre seul, se soumettre au rituel de la confrontation.

Une fois le cœur du monstre rapporté, il est remis à l'herboriste qui passe plusieurs heures à mélanger les ingrédients et le cœur découpé en plusieurs morceaux en une mixture peu ragoûtante, chauffée sur un feu de bois au cœur du sanctuaire d'Arawn. Au terme de cette préparation, les novices sont amenés et boivent la mixture. Ils doivent alors effectuer un jet de sauvegarde de Constitution contre une difficulté de 15. En cas d'échec, ils tombent malade et restent alités plusieurs jours durant. Ils ont échoué à la confrontation et leurs souvenirs de ce rituel sont effacés. En cas de succès, ils se tordent en deux de douleur mais tiennent bon… et deviennent des traqueurs carmins.

Dès lors, ils obtiennent l'*avantage* sur leurs tests de Sagesse (Perception) contre les monstres et les morts-vivants. De plus, ils peuvent désormais ajouter leur modificateur de Sagesse, s'il est positif, à l'initiative, en plus du modificateur de Dextérité.

Si une capacité de classe, un don ou un sort permet aussi de rajouter son modificateur de Sagesse à l'initiative, le traqueur peut l'ajouter deux fois grâce à ce rituel.

Cependant, chaque traqueur possède un trait singulier et étrange : reflets d'une couleur étrange dans la chevelure, pupilles animales, dents trop pointues, taches étranges sur la peau... Ceci en fait des êtres reconnaissables, parfois aimés, parfois détestés, souvent craints ou respectés, et toujours solitaires.

Échec. La créature qui ingère le mélange meurt.

Contrecoup. 3 niveaux d'épuisement pour ceux qui ingèrent le mélange ainsi que l'invocateur.

Magie des cinq royaumes : un peu d'ambiance

Magie blanche dans des draps de soie avec de jolis cristaux luminescents, magie noire reconnaissable par le sacrifice d'animaux, d'êtres humains, ou l'utilisation de sang... Les poncifs sont nombreux dans notre culture populaire moderne. Mais les choses ne sont pas aussi clairement définies dans les cinq royaumes.

La magie est, par essence, quelque chose qui fait appel au pouvoir, et nul pouvoir n'est plus grand que celui de la vie. Ainsi, bien des rituels réclament du sang, qu'il s'agisse d'une coupure, d'une saignée ou même d'un sacrifice d'être vivant. En cela, tous les rituels posent une ambiance sombre. On fait appel à la nature, on sacrifie des animaux, on se scarifie, et pour certains sortilèges, on arrache le cœur d'hommes et de femmes, on les vide de leur sang ou encore on sacrifie une vierge à la pleine lune. En cela, la magie revêt un aspect sombre, et plus le rituel est puissant, plus il doit sembler coûteux. C'est bien pour cela que le commun des mortels en a peur, et que magiciens, récusaris et maleficcis sont à ce point effrayants. Le sang est puissant et central dans bien des rituels. Mais la nature aussi, ainsi que bien des choses rares. Effectuer un rituel, c'est faire appel à des puissances par-delà le monde. Ces forces exigent un prix, et les personnages, autant que les joueurs, doivent le sentir et le comprendre.

N'oubliez surtout pas de donner une véritable « gueule » à vos rituels. C'est l'occasion de donner une véritable personnalité à la magie. Aucun rituel ne devrait sembler innocent. Chacun d'entre eux devrait poser une ambiance particulière, avec des lieux (cabane dans les bois, cercle de pierres ancien, ruine, maison hantée, sous-sol humide et glauque...), des accessoires (chaudron, bâtons ornés de crânes, lames aux formes étranges, runes gravées sur des pierres noires, crânes d'animaux ou d'humains, bocaux ou amphores...), des architectures (la cabane de la sorcière, la hutte du druide, le sous-sol du maleficci habitant dans une cité, des braséros, des constructions créées afin de canaliser le sang des victimes, des autels de pierre gravés de symboles oubliés, des temples immémoriaux, des statues aux airs démoniaques, des gravures représentant des êtres étranges...), des ambiances sombres, des moments forts de l'année (pleine lune, lune rousse, nouvelle lune, solstice, équinoxe, éclipse, nuit sans lune, jour d'orage ou de tempête...). Même s'il est réalisé pour une bonne action, un rituel doit rester effrayant et angoissant.

Perce-rêves

Enchantement/Divination

Niveau. 6

Tests de compétence. Intelligence (Arcane) DD22 (3 succès), Sagesse (Perspicacité) DD22 (2 succès), Charisme (Tromperie) DD22 (1 succès)

Composantes. V, G, M, CC

Temps d'incantation. 6 heures (un jet toutes les heures)

Portée. Contact

Cible. Une cible humaine (augmentez la difficulté de 4 pour une cible faë)

Durée. Instantané

Composantes matérielles. Une racine de hêtre centenaire, l'œil d'un triton mourant de cause naturelle, un fruit parfaitement mûr.

Assistants. N/A

Lieu. Ne peut être réalisé qu'au sein d'un cercle de pierres datant de l'âge des géants ou de l'âge des faës.

Rituel. Ancien rituel d'origine inconnue, le perce-rêve était autrefois utilisé par certains sorciers afin de retrouver des secrets enfouis profondément dans leur propre mémoire. Pour cela, ils mirent au point un rituel magique leur permettant de s'enfoncer dans leur propre mémoire, à leurs risques et périls. Certains pensent que ce rituel a une origine faërique. D'autres qu'il possède une origine bien plus ancienne, et fut créé par les géants qui peuplaient autrefois ces terres.

Tout d'abord, l'invocateur doit passer une heure à créer une décoction. Il découpe les racines de hêtre et les fait infuser dans une eau pure, puis il écrase l'œil de triton qu'il mélange avec la décoction. Il fait ensuite tremper le fruit dans la mixture deux heures durant, tout en récitant d'étranges mots issus d'un autre âge.

La cible du rituel doit ensuite ingérer le fruit. Une fois celui-ci avalé, la cible s'endort doucement et plonge dans son sommeil. L'invocateur continue de psalmodier doucement afin d'accompagner la cible du rituel dans son lent voyage, créant un pont avec son esprit. En psalmodiant, il se projette en esprit à ses côtés, au sein du rêve, et repousse les êtres malins qui voudraient s'immiscer dans son voyage en les déviant ou en les trompant. Il joue, des heures durant, son ange gardien invisible.

La cible peut passer quelques heures à parcourir sa mémoire. Elle y assiste comme un figurant, se voyant de l'extérieur, mais elle est présente. Elle peut revoir de l'extérieur une scène limitée dans tous les détails. Elle peut même lire ce qu'elle n'a pas lu, voir ce qu'elle n'a pas vu, comme si le rituel lui permettait d'avoir une vision omnisciente de tout ce qui l'entourait. Mais elle est aussi présente comme une entité physique : toute créature hostile présente dans le rêve l'attaque dès que possible.

Une fois le souvenir revécu, la cible du rituel doit errer dans les lieux au sein desquels elle prenait place à la re-

cherche de sa porte. C'est à ce moment qu'elle rencontre les êtres les plus hostiles et les plus étranges. Si elle meurt en rêve, elle meurt aussi dans la réalité. Tous les dégâts infligés durant le rêve lui sont infligés en réalité, blessures et séquelles comprises. La cible rencontre un ennemi ou un groupe d'ennemis pour chaque test de Sagesse (Perspicacité) ou de Charisme (Tromperie) effectué. Si le test est réussi, l'ennemi est mineur et ne met pas trop en danger la cible. Si c'est un échec, elle est alors confrontée à une créature horrible et puissante.

Une fois la porte trouvée, à la fin du rituel, le personnage se réveille.

Échec. Si le rituel échoue, la cible du rituel est projetée dans son pire cauchemar où elle affronte de terribles dangers. À moins d'atteindre la porte, cachée dans le paysage qu'elle parcourt, elle n'en sortira jamais. Comme durant le rituel, si elle meurt en rêve, elle meurt aussi dans la réalité. Tous les dégâts infligés durant le cauchemar lui sont infligés en réalité, blessures et séquelles comprises.

Contrecoup. L'invocateur subit 3 niveaux d'épuisement.

Don spécifique

La magie se manifeste rarement dans les cinq royaumes. Mais parfois, un enfant naît avec une capacité particulière à la manipuler. Ces enfants sont plus capables que les autres de manipuler la magie et de réaliser des rituels, mais ils ont aussi, en général, une capacité à manipuler la magie de manière innée. On les nomme les **sourcelins**. La plupart du temps, on les envoie dans une assemblée, mais parfois on les protège et on les cache. Les sourcelins ne faisant pas partie d'une assemblée sont des récusaris, et la démonstration de leur magie peut les mener à être pris pour des maleficcis.

Dans les cinq royaumes, les dons liés à la magie classique n'existent pas. Il n'en existe qu'un seul : *sourcelin*. Ce dernier est cependant optionnel. Il permet aux MJ désirant mettre un peu plus de magie dans l'univers de jeu de le faire sans pour autant briser sa cohérence. *Cependant, cela rend l'univers un peu plus magique là où les sourcelins sont, d'habitude, des PNJ rares et étranges*. Ne prenez pas l'intégration de ce don **optionnel** à la légère.

Sourcelin

Prérequis : Vous devez choisir ce don à la création du personnage.

La magie coule dans vos veines. Vous êtes capable de la comprendre instinctivement, vous savez comment manipuler les forces occultes et vous avez toujours eu une affinité avec ces dernières.

Vous obtenez +1 en Intelligence.

Lorsque vous effectuez un rituel, vous obtenez l'*avantage* sur tous les tests de compétence liés à ce dernier.

Vous obtenez la capacité de lancer deux tours de magie. Une fois un tour de magie lancé, vous devez prendre un repos court ou un repos long avant de pouvoir lancer l'un ou l'autre de nouveau. Choisissez deux tours de magie parmi les suivants : druidisme, lumière, message, illusion mineure, prestidigitation, assistance, résistance. Ce tour de magie ne demande pas de composante matérielle, mais il requiert toujours une composante somatique et une composante verbale, même si le tour de magie n'en demande pas à l'origine. De plus, lorsque vous utilisez ce tour de magie, vous devez effectuer un test d'Intelligence (Arcane) contre une difficulté de 15. En cas d'échec, le sort a un effet secondaire fâcheux et clairement surnaturel (la zone est parcourue d'un vent froid en plein été, une odeur de soufre se dégage de vous, le lait tourne, les chevaux ou les chiens s'affolent, etc.). Si vous obtenez un 1 sur votre d20, toute la zone subit un contrecoup important et visible de tous, et le tour de magie affecte ennemis comme alliés de manière déformée ou excessive (au détriment du sourcelin et de ses alliés). Quoiqu'il en soit, le tour de magie, lui, fonctionne toujours.

Option : si vous désirez permettre au sourcelin d'être plus offensif, permettez-lui aussi de choisir entre Trait de feu et Bouffée de poison. Mais que ces sorts puissants (surtout dans un univers sans magie) soient impressionnants et posent des soucis quand ils sont utilisés !

Des exemples de composantes

Les composantes qui suivent ne sont que des exemples. N'hésitez pas à laisser jouer votre imagination, mais aussi à vous inspirer des traditions magiques de notre monde.

Composantes de petite puissance. Une branche de frêne, une branche d'olivier, une racine de chêne, une racine de mandragore, le crâne broyé d'un rongeur, le cœur fraîchement arraché d'une chauve-souris, du soufre brut, du gros sel, de la sauge, une baguette de noisetier...

Composantes de puissance moyenne. La semence d'un pendu, le cœur d'une bête sauvage et puissante que l'on a chassé soi-même, l'os d'un ancien druide, la relique d'une famille depuis longtemps disparue, l'œuf d'un serpent exotique, de la terre issue d'une forêt primordiale, la branche d'un chêne millénaire...

Composantes de grande puissance. Le cœur d'un être immortel, les cheveux d'une faë née du Sidh, la patte d'une hydre, le croc d'un dragon, une statuette issue du temps des géants, la tresse d'un géant mort, le sang de plusieurs nouveau-nés nés sous la lune rousse...



3 : LA MORT EN HÉRITAGE :

LA CAMPAGNE

« Certains sont fascinés par ce qui existait avant. Pourtant, même si nos demeures sont aujourd'hui bâties sur les ruines d'un empire passé, il est parfois plus sage de laisser dans l'oubli ce qui fut. Nos ancêtres possédaient assez de sagesse pour décider ce qui devait rester à dormir à jamais.

Car au fond de ces bois, loin de nos villages, là où aucun homme, pas même le plus téméraire de nos bûcherons, ne s'aventure, dorment des créatures qui n'attendent qu'une chose : qu'on les réveille, afin de briller une dernière fois avant de disparaître à jamais dans le sang et les larmes de ceux qui auront l'audace de se mettre en travers de leur route.

N'oubliez jamais, mes enfants, que les traditions ne sont pas simplement des règles qui nous empêchent d'avancer. Ce sont des enseignements qui nous permettent de survivre et de prospérer. »

— Une leçon d'Odon le Vieux à ses élèves, maester de la maisonnée d'Hurlain

Introduction

e premier scénario de *La mort en héritage* a été publié dans le numéro 12 de *Casus Belli*. Écrit à l'époque afin de pouvoir être joué avec la cinquième édition du plus ancien des jeux de rôle autant qu'avec *Pathfinder*, son descendant, ce scénario n'était pas forcément destiné à exister dans le cadre d'un cycle unifié tel que nous vous le proposons aujourd'hui.

Les cinq royaumes étaient déjà conceptualisés dans mon esprit, mais pas formalisés sur le papier. Je comptais donc créer une suite de scénarios au cours desquels je pourrais développer, petit à petit, cet univers tout en offrant une courte version de ce dernier dans les pages d'un futur *Casus Belli*. L'arrivée de ***Héros & Dragons*** a tout chamboulé.

Le cycle que vous allez lire est différent de ce que vous avez découvert dans *Casus Belli*. Les cinq royaumes sont devenus un univers à part entière. Un univers avec ses spécificités, son humano-centrisme totalement assumé, sa magie rare et lointaine, et son ambiance terre à terre, voire même « sang et boue », plus prononcée. Comme vous avez pu le lire, de nombreux ajustements de règles ont été effectués et il a fallu relier plus intimement les scénarios aux spécificités de l'univers, de façon à ce qu'ils mettent en scène l'ambiance que les cinq royaumes tentent de véhiculer.

Il a donc fallu refondre totalement une grande partie des intrigues. Pour ceux qui ont déjà lu *Ce brave Titus*, ils ont pu constater que ce scénario, s'il commence de manière classique, vire en plein milieu dans une *fantasy* à la fois *high* et *dark*. Ceci n'est pas incompatible avec l'orientation actuelle des cinq royaumes, mais force est de constater que cela arrive bien trop tôt, surtout si ce scénario constitue le début de la campagne. Heureusement, *Ce brave Titus* était au départ un scénario pour des personnages de niveau 3 et cela laissait un peu de marge pour créer une introduction. Mais un simple scénario d'introduction n'aurait pas suffi. Il fallait réécrire l'entrée en matière des personnages afin de les guider jusqu'à l'événement pivot de *Ce brave Titus*, tout en retravaillant ce dernier afin que cette *high fantasy* ne dépareille pas avec l'univers. Il en allait de même pour *Quelque chose de pourri*, le deuxième scénario du cycle.

Ainsi, vous ne trouverez pas ici une simple copie « un peu augmentée » des scénarios déjà publiés. Si le cœur de leur intrigue ne change pas, le liant et certaines justifications des événements étranges auxquels les personnages seront mêlés ont été revus. Sans compter l'introduction pour lier les personnages qui est totalement inédite, ainsi que la conclusion de la campagne, qui met un point final à cette intrigue. C'est donc une version nouvelle de ces scénarios que je vous présente aujourd'hui, en espérant qu'ils vous donneront autant de plaisir que j'en ai pris à les maîtriser avec mes joueurs.

Avant de vous laisser découvrir tout cela, je tiens à partager avec vous une petite astuce afin de rendre le décor ainsi que la vie des PJ plus… vivants.

Donner de la consistance à l'univers

Les jeux vidéo comme *Skyrim*, la saga *The Witcher*, *Dragon Age* et autres « RPG » travaillent depuis longtemps sur l'idée de rendre un décor vivant. Rien de plus simple quand tout cela est automatisé et géré par une intelligence artificielle. On parcourt un univers, les passants parlent, on entend des rumeurs, des discussions… Et puis viennent ces petits événement aléatoires et ces mini-quêtes, souvent l'affaire de quelques minutes de jeu. Le personnage rencontre de vieilles connaissances, sauve une demoiselle en détresse, aide un pauvre hère en le sauvant d'une mort certaine… Autant de choses que l'on ne retranscrit pas, ou peu, en JdR.

Il est vrai que le MJ doit déjà penser à beaucoup de choses, mais on se rend vite compte que les PJ suivent leur chemin (programmé ou non), inéluctablement, et seule une description, de temps à autre, vient planter le décor. ***Héros & Dragons*** permet aux PJ de prendre directement du corps en décidant de leurs historiques. Ils sont accompagnés d'idéaux, de défauts et de petites histoires qui ne demandent qu'à être exploités pour leur donner vie et pour que le système d'inspiration soit utilisé. Voilà pourquoi il peut être bienvenu de mettre en place, en parallèle de la partie, un certain nombre de saynètes.

Ces saynètes sont de trois types :

Les **saynètes d'univers** permettent de poser l'ambiance et de donner des informations sur l'univers. Une dispute se réglant en duel indique comment on règle ses comptes, un mari suppliant sa femme de ne pas partir à la guerre indique la place de la femme dans l'univers, etc.

Les **saynètes de scénario** permettent de préparer le terrain pour les événements à venir. Ainsi, un vendeur se faisant hurler dessus par un noble peut révéler que les Norval organiseront un bal dans quelques jours, avant même que le scénario n'apporte l'information aux PJ. Une mère en pleurs devant un sergent de la garde peut révéler que plusieurs personnes ont disparu en ville. Un PNJ peut inviter l'un des PJ à un dîner sans pour autant que cela soit lié à l'intrigue en cours, afin de créer une relation, etc.

Les **saynètes de personnage** constituent un moyen de mettre en scène le caractère et le passé des PJ. Un ami

peut ressurgir et demander un petit service, un PJ peut être le témoin d'une scène allant contre ses idéaux, etc.

Distillées au fil du temps sans pour autant être omniprésentes, les saynètes donnent de la vie au cadre de jeu. Constituez-vous une petite liste avec, pour chaque catégorie, une ou deux idées par PJ, et utilisez celles qui vous semblent les plus appropriées quand vous sentez un temps mort, ou pendant les déplacements des PJ. Laissez-les interagir et prendre la décision d'en faire, ou non, un élément assez important pour que cela mérite le développement d'une intrigue.

Présentation de la campagne

La mort en héritage met en scène des PJ issus d'un même village : Valféroy. Travaillant pour la famille d'Hurlain, ils se retrouvent à enquêter sur d'étranges disparitions. Dans le même temps, ils doivent retrouver une ancienne tablette, volée à l'un des membres de la famille d'Hurlain : Aldour, le frère de leur seigneur.

Durant leur investigation, les PJ vont découvrir l'existence d'un culte caché au cœur de la vallée : les Héritiers de l'os. Ces derniers, vénèrent une étrange divinité datant de l'ancien empire, et leurs rituels imposent de sacrifier des vies humaines à la déesse. L'enquête des PJ permet de démasquer le culte et de retrouver la tablette d'Aldour, mais elle mène aussi sur la piste d'un être étrange issu des légendes de la vallée : le joueur de flûte. Les PJ vont alors faire face à un choix terrible : sauver la vie des habitants du hameau où se cachent les Héritiers de l'os ou celle des enfants du village.

Malheureusement pour les PJ, alors qu'ils affrontent ce choix impossible, la tablette qu'ils ont retrouvée disparaît à nouveau, volée par un sbire travaillant pour l'un des pontes de la pègre de Sangrepierre : Ernestine Brassevin. Les PJ quittent le village à la poursuite de l'objet. Mais la piste n'est pas facile à suivre et ils se retrouvent confrontés, d'un côté à Ernestine Brassevin, et de l'autre à la branche des Héritiers de l'os installée dans la ville de Sangrepierre, dont les membres s'intéressent également de près à la tablette. L'objet pourrait être en effet la composante manquante pour la tenue d'un rituel permettant de ramener à la vie la déesse des temps anciens.

Leur arrivée en ville leur permet de découvrir qu'Aldour a disparu. Forcés d'enquêter sur sa disparition, ils réalisent trop tard que les Héritiers de l'os et Ernestine ont finalement trouvé un terrain d'entente et qu'ils se sont alliés. Les PJ retrouvent Aldour à temps pour devenir les victimes involontaires d'un rituel qui envoie leurs esprits dans une cité antique au cœur des limbes, là où est enfermé l'esprit de Tamora, une ancienne guerrière barbare, la « déesse » vénérée par la secte. Mais dans cette cité se trouvent d'autres personnages plus puissants, plus ambitieux et plus dangereux qu'elle.

Prisonniers du fantasme de Lapisanguis, cette cité de l'ancien empire dont les ruines ont servi de fondations à Sangrepierre mais qui est désormais oubliée de tous, les PJ naviguent en eaux troubles. Manipulés par les puissants de la cité, ils tentent de survivre tout en découvrant qu'ils errent en réalité dans une sorte d'écho onirique agonisant. Ils attirent l'attention d'un général ambitieux : Lucius. Au moment où ils trouvent le moyen de rentrer dans leurs corps à Sangrepierre, ils provoquent la destruction de la ville dans les limbes… Fin de l'histoire ?

Malheureusement, non. L'esprit de Lucius est puissant et il a su suivre le chemin tracé par les PJ. Il va alors s'incarner dans le corps du dirigeant des Héritiers de l'os, en raison de la perméabilité de l'esprit du cultiste à une entité, « la déesse », enfermée au même endroit que Lucius. Ensuite, l'ambitieux conquérant par-delà les mondes va tenter de faire venir à lui ses fidèles soldats puis toutes les âmes maudites de Lapisanguis pour prendre le contrôle de la ville, puis du royaume, au cours d'un rituel particulièrement macabre et meurtrier. À sa recherche, les PJ, accusés des meurtres commis par Lucius et ses hommes, vivent une nuit de démence et de violence. S'ensuit un final explosif dans une ville en fête, fête qui tourne au cauchemar. Les PJ sauront-ils arrêter Lucius à temps ? Sauveront-ils Aldour ? Ou devront-ils contempler les conséquences d'un final terrible ?

Thématiques et style de jeu

La mort en héritage est une campagne spécifiquement construite pour *Les cinq royaumes*. Plusieurs thématiques y sont développées au fil des scénarios.

Le merveilleux, dans sa définition première, y est abordé dès le début. Le premier scénario, *L'étrange joueur de flûte*, est un conte noir où les PJ sont réduits à faire un choix impossible dont les conséquences seront terribles. Le fantastique est une réalité, mais le doute plane. Après tout, le joueur de flûte n'est peut-être, en réalité, qu'un homme possédé par sa propre folie, et les créatures du dessous hantant les sous-sols de Sangrepierre ne sont que des êtres humains dégénérés ayant régressé à un état sauvage au fil des siècles. Même le passage dans la cité des limbes n'est peut-être qu'un cauchemar ou le résultat d'un délire collectif qui a suivi un choc violent.

Même les derniers scénarios impliquant la possession de personnes par les esprits des morts peuvent être traité sous un angle pragmatique : peut-être n'est-ce là qu'une folie induite par hypnose, ou une hystérie collective. C'est au MJ d'apporter les réponses qu'il souhaite en déplaçant le curseur sur le niveau de fantastique qu'il incorpore dans l'univers.

Ces scénarios sont profondément violents. Évidemment, en tant que MJ, vous avez le pouvoir de moduler

cette violence et de l'alléger, mais ne la rendez jamais ni ridicule, ni détachée ou esthétique. Certains scénarios mettent en scène des enfants, d'autres des actes barbares. Si ces mises en scènes ne sont pas gratuites (tenant parfois de l'hommage à l'œuvre ayant inspiré certains scénarios, comme *Ce brave Titus*, inspiré de la pièce *Titus Andronicus* de William Shakespeare), elles pourraient en choquer certains. Prenez donc garde à ce que vos joueurs ne soient pas sensibles à ces thèmes.

La mort en héritage, tout comme *Les cinq royaumes* dans leur ensemble, est un exercice de style pour ***Héros & Dragons***. Il s'agit de proposer un style de jeu un peu à la marge de ce que le jeu propose à sa base.

Résumé de la campagne

Épisode 1 – L'étrange joueur de flûte (Niveau 1)

Les PJ vivent et travaillent dans le petit village de Valféroy. Ils sont confrontés au vol d'une tablette dans les appartements d'Aldour d'Hurlain (le frère du seigneur de leur vallée), ainsi qu'à une série d'enlèvements qui vont les mener sur la piste d'un être étrange, ainsi que d'une secte depuis longtemps oubliée : Les Héritiers de l'os. Confrontés à un choix cornélien, ils se rendront compte que parfois, il n'existe pas de bonne solution.

Épisode 2 – La disparition (Niveau 3)

Poursuivant la tablette perdue d'Aldour, les PJ suivent la piste d'un certain Jessé jusqu'à Sangrepierre. Là, ils se retrouvent confrontés sans le savoir aux Héritiers de l'os. La secte veut également mettre la main sur la tablette. Mais les PJ arrivent trop tard alors que la secte a déjà reçu la visite des hommes d'une certaine Ernestine Brassevin, figure de la pègre locale, qui a passé un accord avec les Héritiers. Arrivant à Sangrepierre, ils doivent enquêter sur la disparition d'Aldour. Une course contre la montre s'engage pour retrouver Aldour et tenter de le sauver in extremis d'un terrible rituel. Ce dernier a des conséquences épouvantables : les PJ sont projetés dans Lapisanguis, la cité qui se dressait sur le plateau avant la construction de Sangrepierre.

Épisode 3 – Ce brave Titus (Niveau 4)

Projetés dans une version onirique de l'ancienne cité de Lapisanguis, au cœur des limbes, les personnages sont prisonniers. Ils doivent se débrouiller pour retrouver Aldour tout en survivant au milieu d'un véritable nid de vipères. Utilisés comme des outils dans les jeux politiques des forces en présence, ils doivent réussir à découvrir comment briser le rêve dont ils sont prisonniers pour retourner à Sangrepierre. Ils attirent sur eux l'attention de Lucius, un général ambitieux et désireux de sauver les siens, quel qu'en soit le prix. Les PJ finissent par s'échapper, détruisant par là même la cité de Lapisanguis. Mais une fois de retour dans leur corps, ils doivent survivre à l'assaut de terribles et étranges créatures.

Épisode 4 – Quelque chose de pourri (Niveau 5)

Les PJ ont eu le temps de se remettre de leurs émotions, et peut-être même de vivre quelques aventures annexes. Mais l'histoire de Lapisanguis leur revient comme un coup de massue en pleine face. Lucius a suivi les PJ sur le chemin du retour et s'est incarné dans le corps de Valdin, le dirigeant de la secte des Héritiers de l'os. Utilisant ses contacts et s'alliant avec Ernestine Brassevin, il ourdit un plan afin de créer un rituel qu'il pense à même de sauver son peuple. Il organise dans le même temps la déchéance des PJ. L'un d'eux est accusé à tort de meurtres qu'il n'a pas commis. En fuite, les PJ doivent prouver leur innocence tout en démêlant les fils d'une histoire dont le final est un inévitable massacre, et la première partie du rituel mis en place par Lucius. Ainsi, ce dernier profite d'un bal (et d'un carnaval des rues) organisé par la famille Norval, membre de la caste dirigeante de la cité, pour en sacrifier tous les invités et mener les habitants de Sangrepierre dans la folie.

Épisode 5 – La nuit de la lune de sang (Niveau 6)

Lucius est en ville alors que la foule se presse dans les rues pour fêter le bal des Norval. Sous une lune rousse, le rituel a parfaitement fonctionné et déjà, une partie de la population se retrouve possédée par les âmes des défunts de Lapisanguis. La folie s'empare de la cité et les personnages doivent survivre tout en empêchant Lucius de mettre à exécution son rituel final censé lui permettre d'ouvrir les portes des limbes et de ramener son peuple mort depuis des siècles. Pourront-ils arrêter la folie du jour dont tous se souviendront comme « la nuit de la lune de sang » ?




Sangrepierre
1
2
3
4
5
6
7
8
9
10
11
12
13
14
15
16
Quartier de la Terrasse
Quartier du Passage
Quartier du Précipice
Faubourgs
Faubourgs
1-Caserne 2-Pont des caravanes 3-Les Treize Fleurs 4-Manoir des Norval 5-Manoir d'Aldour 6-Les Sept chemains 7-Chez Valdin 8-Le Piquier d'Or
9- Le Glaive Affamé 10-La Reine de Coeur 11-Chez Egfried 12-Chez Alide 13-Chez Symmaque 14-Chez Léodegar 15-Pension des Sept 16-Temple des Dieux

Un peu de contexte : la cité de Sangrepierre

La cité de Sangrepierre se situe au sein de la chaîne montagneuse du Mur, au Nord de la cité royale d'Onde-vive. Elle fait partie du royaume de Cantelynn et c'est dans la pierre, au cœur de cette cité, que le Courantin, un fleuve courant tout le long des plaines et des lacs du royaume, prend naissance. La cité est peuplée par un peu moins de dix mille habitants.

Une vue d'ensemble de la cité

Sangrepierre fut fondée sur un plateau rocheux, légèrement au Sud du col des Larmes de chat. Ce dernier, frontière la plus éloignée au Nord du royaume de Cantelynn, est un point de passage marchand entre les terres des royaumes et les étendues gelées par-delà le Mur. Le plateau possède une particularité géologique : pris entre une falaise ascendante au Nord-Ouest, et descendante au Sud-Est, il s'étend littéralement à l'intérieur de la première. En effet, la falaise ascendante est creusée, avec la forme d'un immense dôme que l'on aurait coupé en deux, s'ouvrant sur l'extérieur. Cette particularité attira les premiers colons, d'autant que la paroi du dôme creusé était étrangement régulière. Du point le plus renfoncé du dôme, un véritable torrent de montagne jaillit de la roche, s'écoule à travers le plateau, pour tomber en cascade dans le vide au Sud-Est.

Sous le dôme, les familles les plus puissantes et les plus riches s'installèrent et créèrent un espace protégé et privilégié. Plus une demeure se trouve loin dans l'immense cavité, plus la famille est riche. Plus on se rapproche de la falaise Sud-Est, plus on est pauvre. Entre les deux zones se trouve le quartier marchand, accueillant étrangers, caravanes, artisans et commerçants de toutes sortes. Ce dernier traverse la cité de part en part, reliant les deux portes et servant de passage vers les frontières du royaume et son cœur.

Architecture locale

Sangrepierre est une cité récente. Si les grandes cités du royaume proposent un mélange d'architecture classique issue de l'ancien empire (une architecture pouvant faire penser aux cités issues de la Rome antique) et d'architecture nordique, ce n'est pas le cas de Sangrepierre. Ici, l'architecture nordique domine, influencée par la fonction militaire historique de la cité. Les murs d'enceinte, hauts de sept mètres, sont en pierre épaisse et grise, du granit issu des carrières situées à l'Est du royaume.

Les maisons sont faites d'un mélange de pierre et de bois, et leurs toits de chaume ou d'ardoise ont souvent l'allure d'une coque de navire renversée. Les maisons des faubourgs et les manoirs de la Terrasse sont souvent fortifiés, au moins par un mur d'enceinte de quelques mètres de haut et d'une épaisse porte de bois bardée de métal. Il n'en est pas de même pour les maisons du Passage et encore moins pour celles du Précipice. Ces dernières sont d'ailleurs souvent construites sur une fondation de pierre mais possèdent la plupart du temps des murs en bois. Les fenêtres des bâtiments sont bouchées par des carreaux de verre épais et à la transparence douteuse : le travail du verre en est encore à ses balbutiements. La plupart des bâtiments possèdent donc des ouvertures réduites, permettant à la lumière d'entrer mais évitant, en hiver, une trop importante déperdition de chaleur.

Lois et traditions

Sangrepierre est une cité à dominante militaire. Située aux marches du royaume, son but premier est de défendre la route marchande qui traverse les montagnes et d'empêcher les incursions des tribus orques et barbares plus au Nord, par-delà le Mur. Il n'existe pas de milice en ville : ce sont les soldats qui assurent la sécurité de la cité. Cependant un système de service militaire oblige les habitants, hommes et femmes, à servir deux mois tous les cinq ans au sein de l'armée. Les plus fortunés et les nobles sont souvent placés à une position avantageuse leur permettant de continuer à vivre leur vie normalement tout en accomplissant leur devoir, là où les plus pauvres sont envoyés en patrouille dans la région avec les éclaireurs.

Hommes libres, mercenaires et voyageurs sont exemptés de service militaire, mais doivent s'acquitter d'une taxe annuelle quand ils résident en ville, ainsi que de droits de péage quand ils la quittent ou la réintègrent. C'est pour cela que, souvent, les mercenaires les moins fortunés se retrouvent dans l'une des nombreuses auberges des faubourgs plutôt que de rentrer en ville.

À Sangrepierre, un homme est supposé pouvoir se défendre lui-même, ainsi que ses biens. C'est pourquoi les armes courtes sont autorisées. Cependant, toute arme plus longue qu'une épée courte est considérée comme une arme de guerre. Porter une arme ou une armure de guerre (supérieure au cuir épais) est interdit. Il existe une tolérance envers les mercenaires patentés.

Il n'existe pas de prison. Voleurs, violeurs et meurtriers sont enfermés en attendant d'être jugés par un tribunal (souvent militaire). La plupart du temps, ils sont condamnés à payer une amende et une compensation pécuniaire aux personnes lésées ou à leur famille. En plus de cela, violeurs et meurtriers sont la plupart du temps exilés de la cité. Seuls les plus riches et les plus influents réussissent à éviter ce châtiment. Pour les trahisons, les désertions ou les crimes particulièrement odieux, la sentence peut être la mort, mais cela n'arrive que rarement (et est toujours accompagné d'une compensation pécuniaire).

Les quartiers

La Terrasse

On l'appelle aussi le quartier sous le dôme. Il tient son nom d'une seconde particularité géographique : il est légèrement plus élevé, d'une demi-douzaine de mètres, que le reste de la cité. Des escaliers ont été creusés dans l'élévation, ainsi que des chemins pour les animaux de monte et de trait.

Le quartier est plus ou moins rond. Les demeures les plus riches, ainsi que les instances de la cité, se trouvent dans le creux de la falaise. À l'air libre, on trouve petits nobles et riches marchands, qui habitent de petits manoirs dont les plus pauvres ne possèdent pas de cour ou de jardin. Quelques établissements permettent aux riches habitants de la cité de se détendre.

Les patrouilles sont courantes sur la Terrasse. Les soldats patrouillent par groupes de cinq, parfois dix, jour et nuit. Les altercations sont rares ici, et le plus gros de leur travail est de « raccompagner » (une manière polie de dire « battre au sang et renvoyer *manu-militari* ») les mendiants et autres importuns vers des quartiers plus appropriés. Être noble et riche, ou tout du moins le paraître, permet d'éviter les contrôles. Mais si l'on n'a pas l'apparence de la richesse, il vaut mieux être armé d'une lettre de course par l'un des habitants du quartier (ou d'un sacré bagou).

Le Passage

Le Passage est une bande de terre large d'à peine un kilomètre. En son cœur, on trouve la Grand'route, une véritable avenue traversant la cité de part en part. Le quartier porte bien son nom : plus de la moitié de sa population n'est constituée que de marchands, de caravaniers, de mercenaires, de gardes de caravane et autres voyageurs et explorateurs. Le quartier est rempli d'échoppes, de tavernes où les locaux peuvent se retrouver et d'auberges pour accueillir les étrangers ainsi que de nombreux artisans, heureux de vendre leur production aux voyageurs. On y trouve aussi un certain nombre de maisons de plaisir.

Le quartier se découpe en chefferies. Chacune est constituée d'un bloc d'habitations et de commerces divers, regroupés autour d'une place contenant un puits commun ou une fontaine. Tout le monde s'y connaît et chaque chefferie tourne autour d'un type de commerce. Certaines accueillent deux ou trois fois par semaine un marché ou un bazar afin d'y attirer des gens de passage.

C'est certainement le quartier le plus cosmopolite de la cité, et le plus sûr. Les patrouilles sont moins courantes. Cependant, chaque chefferie et chaque aubergiste engage ses propres hommes de main afin de maintenir l'ordre. Les milices privées ne sont pas illégales à Sangrepierre tant qu'elles ne manient pas d'armes de guerre ou qu'elles ne causent pas de problème majeur. De plus, il leur est interdit de rendre la justice : les contrevenants doivent être remis à la garde.

Le Précipice

Le reste de la cité est comprimé entre le Passage et la partie du mur donnant sur le vide. Le Précipice est le quartier le plus pauvre de la cité et c'est aussi là que la criminalité est la plus élevée. Les patrouilles de soldats y sont quasi inexistantes : on ne voit débarquer les soldats qu'en cas de problème majeur, ou quand les activités du Précipice ont une incidence négative sur les autres quartiers.

Les rues ne sont que des ruelles boueuses et tortueuses, les bâtiments y sont bas et construits en bois. Et il ne fait pas bon s'y promener sans arme et sans amis. Le Précipice est bordé d'un mur d'enceinte le séparant du vide. Malheureusement, ce mur est troué en de multiples endroits. Les gens du cru appellent ces trouées les Portes du vent. Elles sont souvent utilisées afin de se rendre dans un lieu que tout le monde connaît sous le nom des Mille veines.

Les faubourgs

Au pied des murs se trouvent les faubourgs, où bien des commerces ont trouvé à s'établir. En règle général, on y trouve les caravanes n'ayant aucun besoin de traverser la cité (s'économisant ainsi un péage parfois exorbitant !) mais aussi des lames à louer. Les patrouilles y sont nombreuses mais il s'agit avant tout de s'assurer de la sécurité de la cité : la position des faubourgs et la profusion d'étrangers en fait le lieu idéal pour ses ennemis.

Fort heureusement, Sangrepierre n'a pas connu de guerre ou d'affrontement important (hormis quelques raids de tribus orques ou barbares venues du Nord) depuis des décennies. Désormais, être affecté aux faubourgs est considéré comme une bonne chose : les conflits y sont peu nombreux, les marchands locaux et les lames à louer ayant tendance à réguler d'eux-mêmes les comportements inappropriés afin d'éviter les ennuis. On y est presque aussi bien que dans le Passage.

Sous la cité

Les Mille veines portent bien leur nom. Anciennes mines créées à l'époque de l'ancienne cité disparue et oubliée, Lapisanguis (cf. le scénario *Ce brave Titus*), il s'agit désormais d'un dédale de tunnels plus ou moins abandonnés. Plusieurs dizaines de ces tunnels débouchent littéralement dans le vide. Certains ne sont que des galeries creusées à même la pierre, d'autres sont des cavités naturelles (parfois illuminées par d'étranges cristaux luminescents). Certains enfin sont de véritables couloirs construits par la main de l'homme. Les points d'accès les plus connus sont les **Portes du vent**, des points vulnérables dans l'ancienne muraille qui entoure le Précipice. On les rejoint en escaladant la paroi à ses risques et périls, pour atteindre l'une des ouvertures de cette dernière. Il existe aussi des points d'accès à l'intérieur même de la ville, souvent oubliés ou savamment cachés pour que nul milicien ou imprudent ne s'y aventure par hasard. C'est dans les Mille veines que se retrouvent les parias, les oubliés, les malades et les plus pauvres de tous. Ici, une véritable société parallèle s'est établie, avec sa propre économie et ses propres lois.

L'Histoire cachée de Sangrepierre

L'ancien empire prospéra jusqu'à sa chute suite à l'invasion du terrible Roi-liche. Mais nul ne se souvient de la véritable histoire de Sangrepierre. Ce sont des colons, dit-on, qui découvrirent le lieu qui allait devenir la cité, il y a maintenant 543 ans. Pourtant, il y a presque 800 ans, une cité antique se dressait sur le petit plateau de Sangrepierre. **Lapisanguis**, cité marchande et frontalière, protégeait les terres de l'empire des incursions des barbares orcs venus du Nord. Mais lorsque le Roi-liche les rassembla et lança son assaut, la cité faillit tomber. Les sept grands-prêtres de Pluton élaborèrent alors un rituel pour protéger la cité jusqu'à ce que la paix revienne. Mais les forces magiques qu'ils invoquèrent leur échappèrent et toute la cité fut littéralement arrachée du plan matériel pour être transportée ailleurs, entre la vie et la mort. Quand les envahisseurs orcs arrivèrent, ils ne trouvèrent plus rien : seul restait un pilier du **temple de Pluton**, au cœur du plateau qui est aujourd'hui **la**

Prostitution et drogue

De nos jours, la loi et la morale réprouvent la prostitution et la drogue. Il n'en va pas de même pour la cité de Sangrepierre. La prostitution et la drogue ne sont pas hors la loi. Tout au plus ferme-t-on les établissements qui menacent l'ordre public quand les clients deviennent hors de contrôle. Voilà pourquoi la plupart des patrons et patronnes des maisons de plaisir ou de fumerie d'opium font toujours très attention à ce que leurs clients ne troublent jamais la tranquillité de leur quartier. On considère la prostitution et les fumeries comme des maux nécessaires. Certes, nul ne voudrait voir ses filles dans un bordel, mais c'est un métier considéré comme tel. La dimension morale propre à notre époque n'existe pas, à ce sujet, en Sangrepierre.

Des souterrains dangereux

Les Mille veines possèdent aussi des accès cachés à la cité ou à ses faubourgs. C'est par ici que les biens de contrebande transitent, aux risques et périls des contrebandiers. En effet, il faut emprunter les galeries et les couloirs abandonnés. Mais ces derniers sont souvent habités par des créatures sauvages et agressives, voire par les fameuses créatures du dessous : ces choses dont nul n'ose parler, pas même dans les Mille veines. Elles sont une légende, tout au plus. Mais on entend parfois leurs cris stridents résonner à travers les galeries. Certains pensent qu'il ne s'agit que d'histoires que l'on raconte aux enfants pour qu'ils mangent leur soupe. Mais les rares personnes s'étant aventurées dans les galeries les plus profondes et ayant survécu savent qu'il n'en est rien.



Terrasse. Restaient aussi les mines, devenues les **Mille veines**, abandonnées là, sans moyen pour les malheureux qui y étaient prisonniers d'en ressortir. Ces derniers, qui se nommèrent **les Oubliés**, évoluèrent dans le noir et le froid, devenant ceux que les habitants des Mille veines appellent aujourd'hui les créatures du dessous.

Tout ceci est développé dans le troisième scénario de *La mort en héritage* : ***Ce brave Titus.***

Quelques lieux emblématiques

La caserne

Située dans le quartier de la Terrasse, la caserne est un immense bâtiment militaire. Cette ancienne forteresse a aujourd'hui plusieurs fonctions. Outre son rôle militaire, elle est utilisée par le concile, instance dirigeante de la cité, comme centre administratif et grand hall public. Ainsi, c'est ici que l'on vient déposer ses doléances. C'est aussi ici que la justice est rendue (publiquement) et que l'on trouve les archives de la cité contenant des documents concernant son histoire officielle. C'est aussi ici que siège Héchérius Tarban, le seigneur commandeur et dirigeant militaire de la cité, et le concile civil, un conseil composé des cinq plus riches citoyens de Sangrepierre, qui dirige la vie politique et économique.

Le Pont des caravanes

Il s'agit du pont le plus important, permettant à la Grand'route de traverser le Courantin. Cet ouvrage magnifique est une prouesse architecturale. Il est composé de cinq niveaux permettant à une foule immense de traverser le torrent en pleine journée. Chaque niveau est dédié à une catégorie de passants : les piétons, les caravanes, les personnes montées et les mendiants. Le dernier niveau, à l'air libre, est réservé aux personnalités les plus importantes et est lourdement gardé.

Les Treize fleurs

Ce manoir, sis au milieu de jardins fleuris, accueille la plus grande maison de plaisir de la cité, et aussi la plus chère. Contrairement aux institutions similaires des autres quartiers, le plaisir est ici évoqué dans son sens le plus large. Si l'on y trouve des hommes et des femmes se prostituant, on y vient aussi simplement pour se détendre. Ainsi, il n'est pas rare d'y trouver des poètes et des musiciens jouant pour le simple plaisir des clients. Dame Anésha est la propriétaire de ce lieu. Caractéristiques de ses origines lointaines, sa peau tannée et ses yeux en amandes en font la personne la plus exotique de Sangrepierre. Et ses employés ayant l'oreille qui traîne, elle est aussi la mieux informée.

Le Bazar des rats

Au cœur des Mille veines, une caverne immense abrite le Bazar des rats : un marché noir dans lequel on peut trouver tout ce que l'on cherche. C'est là que l'on peut se fournir en matériel de contrebande, en armes de guerre ou encore en biens plus rares et interdits : poisons, ingrédients pour de sombres rituels, et même esclaves transitent par ici. Quiconque voudrait troubler la tranquillité des lieux (ou y arrêter quelqu'un) subirait la colère du Roi des rats et de Maliface.

1

L'étrange joueur de Flute

En quelques mots...

Les PJ vivent et travaillent dans le petit village de Valféroy. Ils sont confrontés à une série d'enlèvements qui vont les mener sur la piste d'un être étrange ainsi que d'une secte depuis longtemps oubliée. Face à un choix cornélien, ils se rendent compte que parfois, le bon choix n'exise pas.

L'histoire jusque là

Ernestine Brassevin est l'une des personnalités les plus connues du petit monde de la pègre de Sangrepierre, et elle est particulièrement ambitieuse. Depuis plusieurs années, elle s'intéresse à la récupération, au vol et au recel d'objets anciens. Utilisant un réseau qu'elle a mis des années à monter, elle commandite de nombreuses expéditions, et revend via un intermédiaire les objets possédant la plus forte valeur à de riches collectionneurs. Elle loue les services de mercenaires reconvertis en pilleurs de tombe. Cependant, certains ont décidé de voler de leurs propres ailes. La plupart ont connu l'échec, mais un petit groupe mené par un certain Karst Vaughn a trouvé en Aldour d'Hurlain un nouveau commanditaire avec qui traiter directement. Cette concurrence a fait fulminer Ernestine, qui a décidé d'en savoir plus avant d'agir.

Il se trouve que Karst, afin d'authentifier certaines pièces particulièrement rares, fait régulièrement appel, depuis des années, à un érudit du nom de **Sejer Lhuman**. Originaire du Huddeyrn, ce dernier fait aussi partie de ceux qui travaillent, plus de force que de gré, pour Ernestine. Elle lui a ordonné de lui rapporter la valeur et le contenu des objets que Karst fait expertiser.

Un jour, Karst revient avec une pièce étrange : une tablette brisée qui évoque une version antique de la cité de Sangrepierre, pourtant fondée sur un plateau rocheux sans ruines, et mentionne la présence d'un temple et d'une nécropole. Mais avant qu'Ernestine ne puisse mettre la main dessus, Karst revend la tablette à Aldour d'Hurlain.

Aldour quitte ensuite Sangrepierre pour mener une expédition au nord des montagnes du Mur avant qu'Ernestine n'ait le temps de réagir. Elle ordonne alors le cambriolage du manoir d'Aldour à Sangrepierre mais la tablette n'y est pas. Elle engage donc un spécialiste, **Vital**, afin qu'il lui ramène la tablette. Ce dernier organise une embuscade, manipulant quelques pillards en leur promettant un butin mirobolant pour l'attaque de la caravane d'Aldour alors qu'elle rentre de son expédition depuis le nord, et avant sa halte à Valféroy.

Résumé du scénario

Habitant le village de Valféroy et travaillant pour son seigneur, le bahn Arthus d'Hurlain, frère d'Aldour, les PJ font partie des éléments prometteurs de la maison. Lors d'une patrouille, ils sauvent la vie d'Aldour et lui permettent de rentrer sain et sauf à la maison, se faisant remarquer par leur seigneur.

Lorsque des enfants disparaissent par la suite, Arthus engage les héros afin de retrouver les petits. Les PJ sont rapidement mis sur la piste d'un être étrange : le joueur de flûte, figure mythique et sombre de la vallée. Leur enquête les mène jusqu'au village de Boisandre, une communauté de bûcherons qui abrite secrètement une secte vénérant une figure guerrière ancienne.

Les PJ doivent retrouver les enfants et les sauver, tout en découvrant la vérité sur la secte. Surtout, ils doivent éviter le massacre du village de Boisandre, devenu la cible de toutes les haines. Malheureusement, ils ne peuvent pas tout réussir, et le moment venu, ils doivent choisir entre sauver des villageois innocents, et secourir les enfants du village des mains du terrible joueur de flûte.

Dramatis personae

Les encadrés Dramatis personae décrivent succinctement les PNJ marquants.

Les lieux sont traités de la même manière dans les encadré Darmatis locis. Ils possèdent cependant parfois une limite de rachat et une limite de vente. Il s'agit, respectivement, de la somme totale maximum que le lieu peut dépenser pour racheter des objets aux PJ, ou que les personnages peuvent dépenser dans le lieu pour y acheter des biens, sur une période d'un mois.

Impliquer les personnages

La famille **d'Hurlain** règne sur une petite vallée encaissée du nom de **Valféroy,** au sein de la chaîne montagneuse du Mur, au Nord-Ouest du royaume de Cantelynn. Toute la famille vit dans un manoir fortifié massif. Leurs gens sont traités avec respect mais avec fermeté. Dans cette petite vallée recluse, la vie s'écoule sans autre incident que quelques vols de chèvres et l'incursion occasionnelle d'une tribu de pillards venus du Nord. La famille est menée d'une

Aldour, seigneur d'Hurlain – 55 ans

Dramatis personae



En quelques mots. Il est le dernier né de la famille. On le destine rapidement à intégrer un temple, à défaut d'être l'héritier du titre et des terres. Aldour ne rêve pourtant que d'aventures, mais une santé fragile l'empêche de voyager. Il commence alors à collectionner livres et raretés. Quand sa famille l'envoie gérer quelques affaires à **Sangrepierre**, il découvre tout le potentiel de ce carrefour marchand et décide de s'y installer.

Mots-clés : fait deux fois son âge, cheveux blancs épars, courbé, visage sec, peau parcheminée, yeux toujours plissés, mains percluses d'arthrite, tête en l'air, rêveur, bonhomie communicative, naïf, intellectuel, trop curieux, impressionnable, voudrait être courageux, encourageant.

Fonction. Dans cette campagne en général, Aldour est le moteur premier de l'action. Il lance les PJ ou leur donne une raison d'aller de l'avant. Dans ce scénario cependant, c'est avant tout un élément de décor, un allié temporaire, un vieil ami, et surtout un PNJ sympathique.

main de fer par le bahn **Arthus**, l'aîné des d'Hurlain. Il a deux frères : **Samel** et **Aldour**. Tous les trois ont depuis longtemps dépassé la cinquantaine. Mais Aldour a quitté la bahnerie il y a plusieurs années déjà afin de s'installer à Sangrepierre, cité située à une semaine de marche vers l'Est. On se souvient surtout de son excentricité, de sa sympathie et de son savoir extraordinaire concernant l'histoire des royaumes et même de l'ancien empire.

Ammatas Solteron – 34 ans

Dramatis personae



En quelques mots. Ammatas n'est pas le plus intelligent, ni le plus fort, ni même le plus beau. Mais il est né avec le privilège de faire partie de l'élite du village de Boisandre (cf. Acte 2). Fils de l'un des derniers descendants des fondateurs de son village, il a été imprégné durant toute son enfance par les préceptes du culte des Héritiers de l'os, un culte consacré à une ancienne déesse guerrière redoutable dont la légende prédit le retour inéluctable. Il décide qu'à défaut de devenir le meilleur bûcheron, il sera au moins le plus fervent des membres du culte. Il fait le sale travail, enlève ceux que le culte sacrifie à sa déesse (cf. Acte 2), et fait ce qui doit être fait. Possédé dès le début du scénario par l'esprit maléfique du joueur de flûte, il plonge dans la folie et enlève des enfants en nombre, décidé à tout faire pour arriver à ses fins et voir le retour de sa déesse.

Mots-clés : Grand, sec, cheveux et yeux noirs, souriant, malsain, étrange, dérangeant, fou, manipulateur, possédé, fanatique, sans pitié.

Fonction. Ammatas représente une opposition forte pour les PJ. Il ne se laissera pas faire, prêt à entraîner tous ceux qui le gênent dans sa chute.



Jessé – 27 ans

En quelques mots. Jessé a compris très tôt que l'intelligence est aussi importante que la force quand on veut se frayer un chemin dans la vie, surtout dans les bas-fonds. Cet orphelin s'est créé sa place parce que personne ne désirait la lui donner. Depuis quelques années, il travaille pour Ernestine Brassevin. Il doit encore faire ses preuves, mais il sait prendre des initiatives. Envoyé aux côtés de son supérieur, Vital, pour récupérer la tablette, il est prêt à tout pour s'assurer que les desseins d'Ernestine seront réalisés.

Mots-clés : Discret, oubliable, sympathique, menteur émérite, manipulateur, brun, passe-partout

Fonction. Dans ce scénario, il peut être autant un allié discret qu'un ennemi invisible. Jessé est un personnage important dont l'intervention va mettre en route le scénario suivant. De manière discrète et subtile, il va suivre les PJ et, s'il le faut, les pousser dans la bonne direction afin d'arriver à ses fins. Au début du scénario, il est retranché avec les pillards, mais il décide de se rendre au village de Valféroy au début de l'acte 2.

Les PJ peuvent être l'un des derniers enfants ou petits-enfants de la famille, ou simplement au service de cette dernière. Apprenti de l'herboriste, disciple du maître d'arme, jeune soldat issu du village et récemment engagé… tous sont au service de la famille d'Hurlain et, d'une manière ou d'une autre, des éléments remarquables. Certains peuvent vivre dans le manoir, les dépendances ou au petit village de Valféroy. L'histoire débute au milieu du mois d'organos, alors que l'automne s'étiole. Depuis quelques temps, les villageois et les bûcherons des environs ont signalé, à plusieurs reprises, la possible présence de pillards aux frontières des terres de la bahnerie. Arthus a donc décidé d'organiser une petite série de patrouilles, réunissant quelques hommes plus ou moins expérimentés afin de parcourir les bois aux limites de ses terres. Les PJ forment l'une de ces patrouilles.

Lien (remplace le Lien de l'historique des PJ)

d6	Lien
1	Aldour est comme un père pour moi, je lui dois ma vie.
2	Ma famille a toujours servi les d'Hurlain et leur a toujours été fidèle.
3	J'ai une dette d'honneur envers les d'Hurlain que je ne pourrai jamais payer.
4	Arthus sait quelque chose de compromettant sur moi. Au moindre faux-pas, je serai exposé, et la vie de ceux qui me sont chers (ou la mienne) sera en danger.
5	Je cherche un membre de ma famille. Les d'Hurlain sont certainement mêlés à sa disparition et je dois découvrir la vérité.
6	Aldour joue avec le feu et se mêle de choses qui le dépassent. Moi et les miens le savons ; mon devoir est de faire en sorte que cela ne dérape pas trop.

Evolution des personnages au cours de la campagne

Dans cette campagne, chaque PNJ et créature possède sa valeur en points d'expérience, mais nous vous déconseillons une évolution classique de la progression des PX des PJ. Dans les faits, chaque scénario correspond à un niveau précis. Vous pouvez donc, si vous le désirez, adopter une évolution plus narrative, décidant d'accorder un niveau à la fin de chaque scénario résolu afin d'atteindre le niveau nécessaire au scénario suivant.

Introduction : La caravane

Résumé de la situation. Les PJ finissent une patrouille de plusieurs jours à la frontière Nord des terres de Valféroy. Alors qu'ils s'apprêtent à rentrer, ils arrivent à temps pour sauver Aldour et ses hommes.

Le temps et le climat

Dans cette vallée montagneuse, le temps n'est pas toujours clément, surtout quand l'automne, très court, touche à sa fin. Vous pouvez utiliser le tableau suivant afin de déterminer le temps qu'il fait. Au début du scénario, jetez 1d10 : le résultat vous donnera le temps qu'il fait. Ensuite, chaque jour, jetez 1d6. Si le résultat est de 1 ou 2, lancez 1d3 et reculez sur l'échelle météorologique (faites baisser sa valeur vers le 1). Si vous obtenez 5 ou 6, lancez 1d3 et avancez sur l'échelle météorologique (faites-la avancer vers le 10). Si vous ne pouvez plus reculer ou avancer, à vous de décider si la météo reste stable ou si elle bascule à l'autre extrémité de l'échelle.

d10	Échelle météorologique
1	Temps clair, légère chaleur
2	Temps clair, vent léger et frais
3	Temps clair, vent fort et froid
4	Temps semi-couvert, vent léger et froid, possibles averses
5	Temps semi-couvert, vent fort et froid, possibles averses
6	Temps couvert, vent léger et froid, légère pluie ou averses
7	Temps couvert, vent fort et froid, légère pluie
8	Temps couvert, vent léger et froid, orage
9	Temps couvert, vent fort et froid, orage
10	Temps couvert, tempête

Retour du fils prodigue

Cela fait trois jours que les PJ sont en goguette à la frontière Nord de la bahnerie. Si vous n'avez pas tiré sur la table d'échelle météorologique, le temps est couvert, froid et pluvieux depuis au moins deux jours. Alors qu'ils rejoignent la route principale qui leur permettra de rentrer au village de Valféroy, l'un d'entre eux entend, au loin, un vacarme étrange. Ce dernier provient de la route, plus au Nord, non-loin de la frontière de la bahnerie. Soudain, un homme apparaît sur le chemin. Il avance en titubant avant de s'effondrer au sol. Du sang coule des plaies infligées par trois coups d'épée dans son dos. Il s'agit clairement d'un mercenaire portant une étole aux couleurs de la famille d'Hurlain.

La caravane assiégée

Au détour de la route se trouve un croisement pris entre deux épais bosquets. Les PJ peuvent, s'ils le désirent, tenter une approche discrète à travers les bois épais. La bataille faisant rage, ils auront tous *l'avantage* sur leur test de **Dextérité (Discrétion)**.

Quand ils arrivent sur la scène, ils découvrent une caravane aux couleurs de la famille d'Hurlain. Cette dernière est composée de deux chariots, cinq caravaniers et quatre mercenaires. Trois caravaniers sont déjà étendus au sol alors que les mercenaires sont aux prises avec huit pillards ainsi que **Vital**, qui a tout l'air d'être leur chef. Ce dernier est en retrait et ne se mêle au combat que si ses hommes sont en difficulté et qu'il identifie une cible facile à affronter sans prendre de risque. Il fuit au premier signe de faiblesse de ses hommes (et ne compte pas se laisser capturer). Un test de **Sagesse (Perception) DD15** permet d'apercevoir deux formes cachées sous l'un des deux chariots. Il s'agit d'**Aldour**, accompagné de son assistant, **Agralain**.

Les pillards ne sont pas suicidaires. Si au moins trois d'entre eux tombent et/ou que leur chef est en difficulté, ils préfèrent se retirer. Ils ne poursuivent pas les fuyards, ni n'achèvent les blessés. Vital fuit à la première blessure.

Une fois la fureur du combat retombée, Aldour et Agralain sortent de leur cachette. Ils reconnaissent les PJ et les remercient vivement de leur aide, leur demandant de bien vouloir les escorter jusqu'au manoir d'Hurlain. Aldour leur présente aussi les mercenaires survivants : **Karst Vaughn**, son frère **Vemund,** et deux de ses hommes. Même s'ils sont tombés lors de la bataille, ne les tuez pas : ils ont été légèrement blessés et mis hors combat.

Et si les pillards sont capturés ?

Ils ne savent pas grand-chose. Il faut un test de **Charisme (Persuasion)** ou **Charisme (Intimidation) DD16** pour les convaincre de parler. Ils savent simplement qu'ils ont été envoyés avec un étranger qui semblait connaître la région. Ce dernier s'était longuement entretenu avec leur chef. Qui est-il ? Ils ne le savent pas. Ils connaissent juste son nom : **Vital**. Et il semblait au courant des routes employées par certains marchands. Où sont partis ceux qui se sont échappés ? Ils pensent qu'ils doivent être rentrés chez eux, mais ne connaissent pas les plans de Vital.

Retrouver ces hommes n'a aucun intérêt dans ce scénario. Si les joueurs cherchent à savoir où est ce « chez eux », vous pouvez indiquer qu'ils viennent d'un village situé au Nord du col, à plus d'une semaine à marche forcée de la vallée. Cette distance devrait les dissuader de s'éloigner aussi longtemps de la vallée. Si ce n'est pas le cas, à vous de trouver un moyen subtil de les faire renoncer à leurs plans et de les ramener dans l'intrigue. Ou d'improviser une autre histoire, sachant que les PJ vont alors passer complètement à côté de celle-ci…

Les pillards

VITAL

Humanoïde de taille M, Chaotique Neutre
Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté et bouclier)
Points de combativité 33 (6d8+6) / **Points de vitalité** 16
Vitesse 9 m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	13 (+1)	17 (+3)

Compétences maîtrisées. Athlétisme +5, Perception +4, Discrétion +4.
Sens. Perception passive 14
Langues. Langue d'or, Cantelin, patois du nord
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Attaque sournoise : +2d6, recharge 5+. A l'*avantage* sur les tests de Force (Athlétisme) destinés à fuir.

Actions

Cimeterre. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Pillard

Comme le profil du bandit (*Créatures & Oppositions* p.330, **Dangerosité** 0), mais avec 15 PVit, et s'il est réduit à 0PC, il est immédiatement mis hors combat.



Retour au manoir

Le retour des PJ, accompagnés d'Aldour, est remarqué. Mieux encore, il les porte à l'attention d'Arthus, le seigneur, qui s'empresse de les remercier d'avoir sauvé son frère. Aldour ne tarit pas d'éloges, même concernant ceux qui se sont moins investis dans le combat. Il leur doit la vie !

Le soir même, un grand dîner est organisé auquel les PJ sont conviés. Une oreille attentive peut entendre Arthus reprocher pas si discrètement que ça à Aldour de dilapider la fortune familiale dans ses lubies et ses collections. Reproche auquel Aldour semble sourd. D'autant que, dit-il, il est sur le point de faire une découverte fondamentale sur la ville de Sangrepierre. Mais pour cela, il lui faut encore commander quelques expéditions afin de retrouver des artefacts déterminants pour ses recherches.

Outre ce petit esclandre discret, la soirée se passe en toute quiétude et, la fin du repas venu, tout le monde peut aller se coucher.

La nuit, pourtant, les personnages au sommeil le plus léger peuvent entendre un véritable orage se lever. Un orage de grêle et de neige.

Étranges disparitions

Le lendemain, les personnages sont de repos. Si vous tirez sur la table d'échelle météorologique, le résultat ne s'applique qu'à partir du milieu de la journée. Au petit matin, une neige légèrement grisâtre a recouvert les terres de Valféroy.

Ceux qui logent au manoir peuvent voir Karst et ses hommes quitter l'enceinte du bâtiment tôt le matin, équipés pour une véritable expédition. Si on leur pose la question, ou si on demande alentour, ils ne font pas de secret de leur destination : Sangrepierre. Ils doivent continuer leur travail pour le compte d'Aldour. Mais personne ne pourra en savoir plus.

Cependant, en milieu de matinée, le bourgmestre **Ditmar Fortefroi** se présente et demande à voir son seigneur. Quelques minutes plus tard, on fait mander tous les PJ, où qu'ils soient. L'heure est grave.

Ceux qui vivent dans le village sont un peu plus informés de la situation. Peut-être ont-ils même été alertés par des familles apeurées qui leur ont demandé d'accompagner Ditmar afin de parler au seigneur d'Hurlain. Quoiqu'il en soit, tous se retrouvent devant le seigneur d'Hurlain et un Ditmar effondré.

La nuit dernière, cinq enfants du village ont disparu. Leurs parents les ont couchés comme chaque soir, mais au matin, les enfants avaient disparu. La porte de chaque maison était grande ouverte, et le plus jeune enfant de chacune des cinq familles touchées était absent. Ditmar a peur que des pillards, ou pire encore, soient à l'origine de cette disparition. Il prie le seigneur de bien vouloir les retrouver. Arthus demande aux PJ de résoudre cette affaire le plus vite possible. Toutes les familles se situent en bordure du village, toutes ont une maison légèrement isolée et près des bois.

Aldour en panique

Alors que l'entretien avec Ditmar prend fin, Aldour entre en trombe dans la salle. L'homme est paniqué, mais quand il aperçoit la mine déconfite de Ditmar, il se calme. L'affaire est cependant grave pour Aldour : on lui a volé un objet précieux concernant ses recherches. Le vol semble avoir eu lieu dans la nuit et il soupçonne certains serviteurs. Arthus promet de gérer la situation, et demande aux PJ (même s'ils se proposent pour aider Aldour) de se concentrer sur les enfants disparus.

Acte 1 : Enquête à Valféroy

Résumé de la situation. Alors qu'Aldour est sur le point de repartir pour Sangrepierre, un vol et un enlèvement viennent entacher les réjouissances. D'autant qu'une étrange légende semble se réveiller : le joueur de flûte.

Option : Enquête au manoir

Si les personnages décident tout de même d'aider Aldour (ce dernier leur en est reconnaissant), ils peuvent enquêter un peu au manoir. Aldour déplore la perte d'une tablette de pierre qu'il avait emmenée avec lui depuis Sangrepierre. Datant de l'ancien empire, elle pourrait selon lui donner quelques clés pour faciliter l'expédition qu'il a organisée plus au Nord avec Karst.

La chambre d'Aldour n'a pas été forcée. Un examen attentif du coffre qui contenait la tablette (et un test de **Sagesse (Perception)** DD 12 réussi) permet cependant de déterminer que ce dernier a été habilement crocheté, mais avec des outils inappropriés. Aucun autre indice ne peut être découvert dans la chambre ou ses alentours.

Il n'y a pas de témoin direct non plus. Seule **Guérie,** l'une des jeunes servantes du manoir, qui finissait de ranger les restes du repas, dit avoir entendu du bruit dans la cour avant de voir passer une silhouette encapuchonnée. Mais elle ne saurait dire vers où cette dernière se dirigeait, et encore moins où elle est partie. L'investigation tourne court : il n'y a pas d'indice, pas de trace…

Mais la tablette reviendra bien assez tôt !

Cinq disparitions

Cinq familles ont été touchées par les disparitions. Toutes vivent en bordure du village, hors de la protection de la palissade. Ditmar donnera leurs noms et il se peut que certaines soient connues de certains PJ. Si vos joueurs ont créé des personnages originaires de la région, n'hésitez pas à créer des liens avec l'une ou plusieurs de ces familles.

Les cinq enfants enlevés sont **Lanfranc Dulas** (garçon, 10 ans), **Serlon Forgin** (garçon, 8 ans), **Hersende Corien** (fille, 7 ans), **Odeline Varande** (fille, 9 ans) et **Eustachie Sybel** (fille, 6 ans).

Les récits **des familles** sont troublants car très similaires : la nuit précédente, chaque famille s'est endormie comme à l'accoutumée. Mais l'orage qui s'est mis à gronder soudainement les a toutes réveillées. Les enfants étaient apeurés et certains ont dit avoir entendu quelque chose dehors, comme un air joué avec une flûte. Les adultes ont pensé à un mauvais rêve, tout en étant surpris par la puissance de cet orage si soudain. Tous se sont rendormis. Tous ont fait un rêve semi-éveillé où ils ont entendu un air de flûte envoûtant, au loin, dans la forêt. Et au réveil, l'enfant le plus jeune de chaque famille avait disparu.

Parler aux familles

Les familles sont effondrées. Il est difficile de les faire parler. Leurs propos sont confus, les autres enfants sont effrayés. Chaque famille peut être interrogée séparément. Vous pouvez faire effectuer un test de **Charisme (Perspicacité)** si les personnages interrogent la famille et cherchent à fouiller les détails de la mémoire de ses membres, et/ou d'**Intelligence (Investigation)** s'ils cherchent des indices physiques. N'autorisez cependant qu'un test par famille pour la Perspicacité, et un test d'Investigation par site visité. Ces deux tests sont de **DD12**.

Interroger les familles permet d'obtenir quelques renseignements supplémentaires.

Les enfants **Dula**s ont aperçu une silhouette humaine à l'orée de la forêt, emmitouflée dans un épais manteau sombre. De plus, quelques heures avant que l'orage n'éclate, un peu après la tombée de la nuit, le père a vu une personne dévalant la pente Nord de la bute du manoir. Difficile de dire s'il s'agissait d'un homme ou d'une femme, mais la silhouette est partie dans la forêt à grandes enjambées.

Les **Forgin** se sont endormis rapidement cette nuit-là. Ils n'ont rien entendu de particulier, mais se souviennent que l'orage semblait être à son comble quand ils ont entendu le premier son de flûte.

La mère de la famille **Corien** se souvient que le vent semblait venir du Nord ou de l'Est. En effet, plusieurs bourrasques violentes ont renversé son établi à l'extérieur et la pluie s'abattait particulièrement violemment sur les murs Nord et Est de la maison.

Les **Varande** n'ont pas grand-chose à ajouter, mais les enfants trouvaient le son de la flûte mélodieux et agréable.

Seule **Eustachie**, la petite dernière des **Sybel**, trouvait ce son horrible et désagréable. Âgée de 6 ans, elle est



Mais Perspicacité, c'est Sagesse !

Comme évoqué dans le *Manuel des règles* de ***Héros&Dragons***, ce scénario se permet, parfois, d'utiliser une compétence avec une caractéristique qui ne lui est pas associée. Cela permet de refléter toute la variété des situations possibles. Dans cette situation, allier Perspicacité à Charisme permet donc de représenter le fait qu'il faille à la fois pousser à parler et décrypter ce que les PNJ demandent.

Vous trouverez d'autres tests de ce type au travers de ce scénario et des suivants, concernant d'autres compétences et d'autres caractéristiques.



connue pour être la dernière apprentie d'**Odon le vieux**, mais elle a disparu.

La recherche d'indices physiques n'est pas simple. Il n'y a aucun signe d'enlèvement violent. Devant chaque maison, on retrouve les traces de pas des enfants. Chaque fois, ces traces mènent vers l'orée de la forêt. Il n'y a pas d'autre trace les accompagnant, et peu après l'entrée dans la forêt, la piste se brouille. Enfin, s'ils se rendent du côté de la butte où le père Dulas a vu une ombre s'enfuir, les PJ peuvent trouver quelques traces de sang sur les rochers, certainement dus à une chute, et des traces s'éloignant vers la forêt au Nord.

La piste du fuyard

Les traces du fuyard sont plus simples à suivre. Il s'est visiblement blessé en chutant lors de sa fuite sur la pente abrupte de la butte. Il suffit d'un test de **Sagesse (Survie) DD12** pour suivre sa piste. Les personnages peuvent trouver des traces de sang tout le long du chemin.

La piste mène au Nord. Elle longe l'orée Ouest de la forêt, les collines, et rejoint le torrent qu'elle traverse. Mais contrairement à la piste des enfants, elle ne disparaît pas : le fuyard n'a pas pris le soin de couvrir ses traces. La piste passe à travers fourrés et buissons puis elle rejoint un ancien chemin marqué de petites pierres gravées et désormais recouvertes de mousse. Au bout de quelques heures, les PJ arrivent enfin au bout de leur périple. Ils s'enfoncent de nouveau dans une zone particulièrement épaisse et touffue de la forêt où le soleil a du mal à percer. Ils arrivent finalement au cœur d'une clairière à ciel ouvert dont le pourtour est parsemé d'une dizaine d'anciennes pierres debout. La pierre située à l'entrée de la clairière comporte encore une trace de sang. Au centre de la clairière, une petite butte se dresse. Au pied de cette dernière, la terre s'est effondrée, donnant accès à l'entrée du tombeau du joueur de flûte. Il faut quatre heures de marche aux personnages pour atteindre ce lieu.

Le tombeau ressemble à un ancien tumulus construit en pierre et enterré. La pierre est grise et lisse, les blocs massifs, et le tout a l'air profondément ancien. Le tombeau dépareille avec les constructions traditionnelles, et les textes sur les murs sont gravés dans une langue depuis longtemps oubliée. Au centre de l'unique salle, une table de pierre. Effondré sur la table gît le corps sans vie du fuyard : il s'agit de **Vital** (*cf. introduction).*

Un test de Sagesse (Médecine) DD12 permet d'examiner le corps et de découvrir que sa mort n'est pas due à sa blessure mais à de profondes brûlures localisées, cer-

Dramatis Locis

Lieu : le village de Valféroy

Au cœur de la petite vallée, en bordure d'un torrent de montagne et en contrebas du manoir fortifié des d'Hurlain, se trouve le village de Valféroy. Le village est habité par un peu plus de deux cents personnes, sans compter les quelques chasseurs et bûcherons qui vivent dans les environs. Il est entouré de forêts. Une unique route ressemblant plutôt à un chemin de trait y mène. Le village lui-même se trouve pour moitié sur une petite butte, et pour moitié au pied de cette dernière. La partie du village située sur la butte est protégée derrière une palissade de bois solide.

Mots-clés : Fermé, habitants solidaires, froid, sombre, méfiance envers les étrangers, chaleur humaine, loyauté au seigneur, pauvreté, gris, pierre grise et bois de sapin, palissade solide.

Marchandises : nourriture, équipement de survie et de voyage, montures de remplacement.

Limite de rachat : 30 souverains (s.o)

Limite de vente : 40 souverains (s.o)

tainement causées par des éclairs. Un test d'Intelligence (Investigation) DD12 permet de trouver sur lui les restes d'une lettre signée d'un sigle inhabituel : un oiseau, un passereau pour être plus précis, stylisé. Le texte est illisible (il s'agit des instructions d'Ernestine, mais elles ont été brûlées quand un éclair a frappé le pauvre Vital).

Que s'est-il réellement passé ?

Alors que les personnages ramènent Aldour et ses hommes en sécurité au manoir après la première scène, Vital n'a pas dit son dernier mot. Il les suit discrètement et profite de la soirée pour s'introduire dans le manoir et voler la tablette. Il y parvient mais, dans sa fuite, il glisse et s'ouvre la cuisse au bas de la butte. Blessé, il tente de rejoindre le camp des pillards au Nord, et passe par la clairière du tombeau du joueur de flûte. Il a déjà perdu beaucoup de sang et est sur le point de perdre conscience.

La clairière n'est pas déserte. Depuis des années, elle sert de point de rassemblement à plusieurs bûcherons du hameau de Boisandre. Ces derniers profitent du fait que la clairière a mauvaise réputation pour s'y retrouver quatre fois l'an et prier leur déesse, Tamora, un esprit de la guerre et de la communauté issu de l'ancien empire. Quand Vital y parvient et marque sans le vouloir l'une des pierres de son sang, il réveille l'esprit endormi du joueur de flûte et provoque l'ouverture du tombeau. Un air de flûte s'élève alors qu'un terrible orage éclate, tuant Vital d'un éclair et blessant **Gaïlen** et **Colomban**, deux des bûcherons à la tête de la petite secte des Héritiers de l'os. Ces derniers fouillent Vital, lui volent sa bourse replète et récupèrent la tablette. Ammatas, le membre le plus fervent de leur petit culte, trouve et récupère également une étrange flûte d'os. Durant la nuit, tous rentrent sauf Ammatas qui, possédé par la flûte, enlève les enfants et les mène au Sud-Est dans une grotte située sous les racines d'un chêne millénaire.

Dramatis Locis

Lieu : le manoir fortifié de la famille d'Hurlain

Le manoir est composé d'une immense bâtisse de pierre sur trois étages, de trois dépendances (une pour les serviteurs, une écurie, et une pour le matériel), et d'un mur d'enceinte de pierre au sommet duquel se trouve un étroit chemin de ronde. Il surplombe le village, ayant été construit sur un promontoire rocheux dont la seule pente praticable mène vers le village de Valféroy.

Mots-clés : imposant, pierre grise, décorum épuré, construction militaire, austère, meubles de bois de la vallée, peu de dorures, peu d'objets de valeur, simple, confortable.

Soldats de métier : 20

Miliciens en cas de levée : 50

Personnage : Odon le vieux

Odon est le maester de la maisonnée d'Hurlain, son sage et son érudit. Ce vieil homme croulant est maître dans toute une série de domaines dont l'herboristerie. Membre de l'ordre des druides mais dénué de pouvoirs, il travaille depuis toujours pour les d'Hurlain. C'est lui qui a appris à Aldour tout ce qu'il sait ou presque sur l'histoire. Il tient une bibliothèque extrêmement fournie en rouleaux et textes anciens. C'est vers lui que l'on se tourne quand on veut en savoir plus sur les légendes de la région. C'est aussi lui qui entretient le bosquet sacré du village.

Mots-clés : peau parcheminée, lent, nez crochu, yeux bleu acier, regard bienveillant, fatigué, mains tachées d'encre, fouillis mais ordonné, susceptible.

Maintenir l'ambiguïté

Il y a deux manières d'envisager ce premier scénario. La première est la plus simple : tout ceci est effectivement une histoire de flûte maudite et de possession, et Ammatas est réellement devenu le joueur de flûte.

Il existe une autre option, tout aussi intéressante. Il s'agit d'entretenir en permanence le doute. Le fantastique existe mais il est important de le rendre un peu plus intangible, surtout lors des premiers niveaux. Ammatas est le membre d'un culte à la tradition sanglante, et il se peut que l'orage et la découverte de la flûte n'ait été qu'une coïncidence. Peut-être Ammatas est-il simplement devenu fou, galvanisé par la découverte de cette flûte étrange. Peut-être qu'au final, tout cela n'est qu'une crise de folie.

Il peut être intéressant de ne jamais tout montrer, tout expliquer. N'abusez pas des effets spéciaux, laissez toujours les joueurs dans le doute... et laissez-le planer tout du long, sans jamais donner de véritable réponse.



La légende du joueur de flûte

Odon le vieux est une véritable source de savoir, notamment concernant la vallée. Il joue aussi le rôle de l'ancien du village. Des PJ désireux d'en savoir plus sur les légendes de la vallée pourraient donc s'adresser à Odon ou être orientés vers lui.

En fouillant les tréfonds de sa mémoire, Odon se souvient d'une vieille légende, issue des premiers habitants de la vallée, alors que les royaumes ne s'étaient pas encore dessinés. Il lui faut quelques heures pour retrouver de vieilles notes éparses racontant l'histoire du terrible joueur de flûte. La légende parle d'un être étrange doté d'une flûte enchantée sculptée dans les os d'un enfant. Ce monstre étrange sort de sa tanière, dit-on, quand il a faim. Il envoûte des enfants, puis les conduit à sa tanière avant de les dévorer. Mais nul n'en a trouvé trace depuis plusieurs générations. Cependant, parfois, des personnes disparaissent. Il arrive que l'on attribue ces disparitions au joueur de flûte. Ces disparitions arrivent de manière irrégulière en apparence. Mais c'est en réalité parce qu'elles ne touchent pas toujours des enfants du village. Souvent, elles concernent des voyageurs isolés (des familles, la plupart du temps) dont plus personne n'entend parler, et dont la disparition est attribuée aux pillards.

Si les PJ évoquent l'étrange tumulus qu'ils ont découvert, Odon peut leur en dire un peu plus. Le lieu, bordé de pierres dressées, est tabou depuis des siècles. Nul ne s'en approche de peur de subir une malédiction. En effet, la légende veut que les pierres ont été dressées par les anciennes faës avant leur départ de ce monde afin d'y protéger un terrible secret.

Option : Parcourir le village

Les PJ pourraient aussi vouloir savoir ce que les gens du village ont entendu, voire demander l'aide de certains habitants. D'autant que, s'ils sont issus de Valféroy, ils connaissent certainement la plupart d'entre eux.

Les gens du village ont tous été surpris par l'orage. Tous ceux se situant hors de la zone de palissade ont eux aussi cru entendre un son de flûte porté par le vent, mais rien de plus ne s'est passé. Aussi ont-ils été surpris d'apprendre, au petit matin, ce qui est arrivé.

Ditmar Fortefroi

Ditmar est le bourgmestre du village. Il habite dans la maison longue, qui sert aussi de hall pour les fêtes du village et de lieu de réunion pour les affaires d'importance. C'est aussi là que l'on embaume les morts avant de les incinérer et de répandre leurs cendres dans le bosquet sacré du village. Ditmar n'est pas toujours le plus aimé ou le plus généreux, mais il est respecté. C'est aussi le marchand le plus important de Valféroy. Il négocie le bois avec les bûcherons de Boisandre et organise des caravanes régulières avec le Sud et avec Sangrepierre. Il fera ce qu'il peut pour aider les PJ.

Loup

Loup, le maréchal-ferrant, est connu pour être un homme taciturne et froid. En réalité, c'est un homme généreux et plein de compassion. Ce que les gens prennent pour de la froideur n'est que le fruit d'une histoire. Ancien soldat ayant combattu contre les pillards du Nord, il a vu des horreurs qui l'ont marqué à jamais. Aujourd'hui, il répare les chariots et ferre les chevaux tout en élevant des chiens. Même s'il considère ces derniers comme ses meilleurs amis, il est aussi sincèrement inquiet du sort des enfants disparus. Si on le lui demande, il est prêt à prêter l'un de ses chiens pour aider à pister.

Le Pinçon bleu

Il s'agit d'un petit relai à l'entrée du village. Tenu par **Gelem**, veuve depuis dix ans, le relai voit passer les rares voyageurs. Gelem est une commère et sait tout ce qu'il se passe au village. Elle a vu les enfants suivre un homme jusque dans la forêt. Elle jurerait qu'elle le connaît, mais est incapable de dire de qui il s'agit. Pas un villageois, en tous cas. Ou peut-être est-ce le vieux **Sorin**, le propriétaire du moulin. Il est louche celui-là !

Le vieux moulin

L'endroit appartient au vieux **Sorin**. Personne ne le voit jamais sortir, ou presque. On dit qu'il vit seul avec le fantôme de sa femme. Certains pensent qu'il cache un noir secret, voire qu'il pratique la sorcellerie. Serait-ce un maleficci ? Ou simplement un vieil homme triste et solitaire ?

Taverne du chêne d'or

Le lieu où les villageois se retrouvent le soir. On n'y trouve en général pas d'étranger. Lieu de toutes les rumeurs et de tous les commérages.

La seconde nuit

Alors que la nuit tombe, les gens ont barricadé leurs portes et leurs fenêtres. Mais en plein milieu de la nuit, un nouvel orage éclate. Trois nouveaux enfants sont alors emportés par le joueur de flûte. Si les personnages montent la garde, ils ont à peine le temps d'entendre la musique se propager dans tout le village avant de découvrir trois portes ouvertes. Deux garçons et une fille (**Milon, Raban** et **Vassa**) ont disparu. Au moment où les enfants sont enlevés, la tempête redouble de puissance sur le village, clouant sur place les malheureux présents à l'extérieur. Une grêle d'enfer se met à tomber (jet de sauvegarde de Dextérité DD12 afin de se mettre à l'abri, ou 2d6 dégâts par round passé à l'extérieur). Au bout d'une vingtaine de minutes, le vent se calme et la neige tombe. Retrouver les enfants ? Le joueur de flûte a encore une fois bien travaillé et les traces s'arrêtent net à quelques centaines de mètres du village.

Acte 2 : Retrouver les enfants

Résumé de la situation. Rien ne va plus ! Alors que de nouveaux enfants ont disparu, un premier corps réapparaît. Les personnages sont menés jusqu'au village de Boisandre où ils sont confrontés à une communauté particulièrement fermée et à un culte secret : les Héritiers de l'os.

Au petit matin, tout le monde constate que le joueur de flûte a frappé encore une fois. Alors qu'Aldour est en train de préparer ses affaires afin de partir, Arthus convoque les personnages. Désormais, leur investigation est de la plus haute importance, et il promet une récompense de 20 souverains par personne à ceux qui lui ramèneront la tête du joueur de flûte (au figuré, même si le sens propre n'est pas exclu) ainsi que les enfants en vie. Les PJ n'ont plus le choix : ils doivent s'aventurer dans la vallée.

Ce second acte est plus ouvert et demandera au MJ de savoir improviser. Cette partie est composée, tout d'abord d'un descriptif des lieux et des PNJ, puis d'un déroulement des événements.

Les personnages peuvent passer au niveau 2 au milieu de cet acte, de préférence à un moment où ils ont terminé une tâche importante, ou quand ils entreprennent un retour au bercail. Mieux vaut trop tôt que trop tard cependant : le niveau 1 n'est pas fait pour durer longtemps.

Les lieux importants de la vallée

Les lieux qui suivent sont les points d'intérêt majeurs de la région. Ils peuvent tous être visités et explorés, sans pour autant forcément revêtir une importance capitale pour le scénario. Vous trouverez cependant des pistes afin de développer des intrigues secondaires vous semblant intéressantes ou pertinentes. Elles ne seront pas abordées plus avant, mais sont présentes afin de donner plus d'ampleur à ce scénario, et de l'allonger si vous le désirez.

La forêt

La forêt de la vallée de Valféroy est épaisse et sombre. Les clairières sont peu nombreuses et les animaux sauvages pullulent. On évite d'y passer la nuit, d'autant que la zone autour du tombeau du joueur de flûte est réputée pour être hantée. De très nombreuses légendes courent sur la forêt et ses zones les plus profondes. Certains parlent de la présence d'animaux intelligents, dont on dit qu'ils pourraient en réalité être des faës n'ayant jamais quitté ce monde. Les chasseurs parlent de Pattecendreuse, un loup particulièrement énorme à la tête d'une meute de loups anormalement malins.

Seuls les bûcherons et les chasseurs osent s'y aventurer seuls, mais même eux préfèrent ne pas trop s'éloigner des sentiers battus.

Le guet de la croix

Le lieu que l'on nomme le guet de la croix se trouve au croisement de deux chemins naturellement creusés dans le sol de la forêt (et utilisés depuis toujours). Il s'agit en réalité de l'ancien lit de deux ruisseaux désormais taris. Le guet se trouve sur un petit promontoire lui conférant une position stratégique permettant de voir jusqu'à l'entrée de la vallée. Il surplombe le Boiseau qui le contourne. Le guet actuel est une structure de bois construite sur les ruines d'une ancienne tour impériale. On dit que le lieu est hanté par le spectre des soldats impériaux ayant péri ici lors de l'invasion du Roi-liche, et les hommes du bahn rechignent toujours à


o
N
e
s
avant-poste
campement
des pillards
camp de
Boisandre
guet de
la croix
ravin des
épaves
cabanne de
Ludradis
route
tombe du
joueur de
flûte
village de
Valféroy
le sanguin
Chêne millénaire
vers Sangrepierre
NOTES:
Le Boiseau naît dans
les montagnes et coule vers
le Sanguin.
Le sanguin coule du sud
vers le nord.

y prendre leur poste. Les soldats savent que l'ancienne ruine possède un sous-sol, mais nul n'en a jamais trouvé l'entrée.

L'avant-poste

L'ancien avant-poste est depuis longtemps abandonné. Loin de tout, isolé sur une zone si haute que dès le début de l'automne, les neiges commencent à y tomber, on raconte que son dernier gardien a sombré dans la folie et qu'il est devenu cannibale. Le bâtiment est désormais à l'abandon depuis plus de deux décennies. Des hommes y portent vivres et bois sec afin que les voyageurs puissent, s'ils le désirent, y passer la nuit. Mais personne dans la région n'ose y rester de peur de subir la même malédiction.

Evénement : un messager du guet

Cet événement peut prendre place quand bon vous semble. Utilisez-le pour redonner du rythme au scénario et relancer les PJ alors que leurs investigations piétinent. Ainsi, une tragédie va les mener sur la piste du petit village de Boisandre.

En milieu de journée (ou au petit matin si les PJ passent leur temps à bouger), un messager arrive au manoir d'Hurlain. Il s'agit de l'un des soldats (en réalité un paysan devant faire son devoir un mois chaque année) qui tient la garde au guet de la croix. Sur le dos de son cheval, un petit paquet d'un peu plus d'un mètre de long.

Peu après son arrivée, les PJ sont convoqués par Arthus. Quelques heures auparavant, les hommes du guet ont retrouvé un corps sans vie dans la rivière. Il s'agit de la petite Hersende, qui comptait parmi la première vague de disparus. Arthus leur demande de bien vouloir annoncer la nouvelle aux parents de l'enfant (qui s'effondreront au moment de l'annonce). Cependant, il leur demande de le tenir au courant de toute découverte, et ce avant même toute initiative. Il est prêt à leur fournir des soldats s'ils devaient trouver des preuves probantes.

Un examen du corps montre une petite fille, figée dans une expression terrorisée et bouffie à cause de son séjour dans l'eau. Un test de **Sagesse (Médecine) DD15** permet de conclure qu'elle aurait été vidée de son sang avant d'être jetée à l'eau. De plus, plusieurs os sont manquants, dont l'humérus droit et le radius gauche.

Le corps aurait descendu le courant du Boiseau. Au plus loin que l'on puisse remonter, la seule zone habitée dans cette direction est le village (mal aimé) de bûcherons de Boisandre. Le guet se trouve à une demi-journée de marche de Valféroy, et Boisandre à une journée pleine.

Boisandre

Le village est l'un des lieux importants de cet acte. C'est là que les PJ peuvent retrouver des indices concernant le joueur de flûte et les enfants. Cependant, Boisandre est un lieu fermé, autant que ses habitants, et il ne devrait pas être simple d'y mener une enquête. L'aide de Ludradis pourrait alors être précieuse : elle soigne parfois certains habitants et pourrait servir d'intermédiaire.

Boisandre est habité par quelques figures locales remarquables que les PJ peuvent rencontrer au gré de leurs pérégrinations.

Colomban Farin. Membre des Héritiers de l'os, ce grand gaillard d'une trentaine d'années aux cheveux

Dramatis locis

Lieu : la vallée de Valféroy

Au Nord-Est du royaume du Cantelynn, la petite vallée encaissée entre deux falaises de granit laisse s'écouler en son cœur un torrent de montagne issu du plateau surplombant Sangrepierre. La vallée est boisée. Les épineux sont massifs et sombres, et à moins de se trouver sur les hauteurs Est ou Ouest, de part et d'autre, on voit rarement le ciel.

Mots-clés : Sombre, brumeuse, étrangement froide, microclimat, arbres centenaires, sentiment de malaise, eau ferreuse, nombreux corbeaux, peu d'insectes.

Personnage : Ludradis

Fille de chasseur, issue des terres du Sud avec son père, Hilgot, elle a rapidement appris à se débrouiller seule après la mort de ce dernier. Elle est aussi une fervente adepte du Démiurge. Sans être missionnaire, elle compte bien amener la lumière du Démiurge sur Valféroy. Malheureusement, pour le moment, elle n'est pas réellement acceptée par les habitants qui la considèrent au mieux comme une illuminée, au pire comme une sorcière. Elle commerce parfois avec eux et s'attelle à terminer le petit sanctuaire dédié au Démiurge qu'elle a créé à l'arrière de sa cabane. C'est aussi une sage-femme qui a su se rendre indispensable pour bien des familles.

Mots-clés : Rousse, traits ciselés, visage marqué, yeux froids, regard perçant, musclée, grande, sauvage, solitaire, violente, méfiante, fidèle, fervente, tient à sa parole, hait la trahison.

Fonction : Ludradis est une alliée potentielle pour les PJ. Elle peut les mettre sur les pistes nécessaires, leur répondre, voire faire office de soutien. Si un PJ venait à mourir, elle ferait un excellent PJ de remplacement.



Lieu : Boisandre

Autrefois un petit hameau composé de trois familles de bûcherons, Boisandre est devenu au fil du temps un véritable petit village d'une soixantaine d'habitants. Le village est isolé et a mauvaise réputation auprès des habitants de Valféroy. Cependant, ils obéissent au seigneur et paient toutes les taxes en temps et en heure. Ils préfèrent simplement ne pas interagir avec les autres habitants de la vallée plus que de raison. Sur la soixantaine d'habitants, il y a actuellement une grosse vingtaine d'hommes (ou jeunes hommes de plus de 13 ans) aptes. Bûcherons, ils sont relativement forts et surtout prêts à défendre leur village contre toute agression (venir accompagné de soldats ou dans le but d'arrêter l'un d'entre eux est vécu comme une agression).

Mots-clés : fermé, méfiant, étrange, autarcique, humide, dérangeant, soleil rare, ombragé, épaisse forêt, austère.

Marchandises : nourriture, équipement de survie et de voyage, outils d'artisan.

Limite de rachat : 10 souverains (s.o)

Limite de vente : 15 souverains (s.o)

Personnage : Gaïlen Sombran

Gaïlen est considéré comme le chef du village. Cet homme d'une quarantaine d'années est respecté par sa communauté. D'autant qu'il est le plus riche et le propriétaire de l'entrepôt du village. Cependant, ce respect tient plus à sa position naturelle qu'à son comportement (souvent dur, parfois tyrannique), et il est loin d'être le plus aimé. Il est aussi à la tête des Héritiers de l'os, une secte dédiée à l'ancienne déesse impériale (ou pré-impériale peut-être) Tamora. À partir de la fin de l'acte 1, il est blessé à la jambe et doit rester le plus possible au repos. Il est aussi propriétaire de la maison longue dans laquelle se tiennent les assemblées (ainsi que les réunions des Héritiers de l'os, dans un sous-sol caché).

Mots-clés : grand, massif, sec, impressionnant, peau tannée, mains calleuses, yeux noirs, dents jaunies, cheveux hirsutes et longs, blond, méfiant, affaibli, fiévreux, délirant parfois.

Fonction : Gaïlen est clairement hostile aux PJ, même s'il tente de ne pas le montrer. Il ne sera qu'une épine dans leur pied, désirant garder secrète l'existence de son culte. S'il doit plonger, il est prêt à entraîner tout le village de Boisandre avec lui.

roux et hirsutes est le bûcheron le plus efficace du village. Comme Gaïlen, il est aussi l'un des descendants des familles fondatrices du hameau. À cet égard, c'est l'un des trois membres des Héritiers de l'os. Lui aussi a été blessé lors de l'orage qui a vu le réveil du joueur de flûte, mais s'il a conscience qu'Ammatas a été marqué par l'expérience, il ne sait pas qu'il est possédé par un esprit ancien et sanguinaire. C'est lui qui possède la tablette pour le moment, et il l'étudie avec grand intérêt.

Fonction : Tout comme Gaïlen, il est une épine dans le pied des PJ. Cependant, il est prêt à livrer Ammatas pour sauver sa vie et celle de Gaïlen, que ce dernier le veuille ou non. Il a toujours vu les sacrifices comme un mal nécessaire, mais n'accepte pas qu'Ammatas tue en masse.

Ammatas Solteron. Ammatas est décrit plus en détail dans le *dramatis personae*, au début de ce scénario. *Cf.* l'acte 3 pour obtenir son profil technique.

Gonfier. Gonfier est l'un des bûcherons les plus efficaces (mais pas des plus appréciés), et aussi l'un des meilleurs amis de Gaïlen (et souvent considéré comme son toutou). Ce grand gaillard de près de deux mètres, au visage carré et aux cheveux mi-longs et filandreux, au sourire noirci, n'est au courant de rien pour les Héritiers de l'os. Il est prêt à tout pour sauver Gaïlen et ne peut pas croire que ce dernier ait été capable d'un acte odieux. Pour lui, Gaïlen est un exemple à suivre et un chef de village admirable.

Fonction : Il est présent afin de contrer toute agression contre son ami.

Baudri. Deuxième fils de Colomban, il est le seul à être resté dans la vallée. Bien qu'il connaisse l'existence du culte, il n'a pour le moment pas encore été intronisé comme membre. Il ne rêve que de cela, et serait prêt à tout pour en devenir membre comme son frère aîné, Valdin (*cf.* le scénario 2), désormais installé hors de Valféroy. Ce jeune blondinet à la gueule d'ange, ni très fort, ni très doué, est considéré par le village, si ce n'est avec mépris, au moins avec dédain.

Fonction : Baudri est un personnage double. Il n'hésitera pas à faire ami-ami avec des PJ visiblement trop curieux, afin d'en apprendre plus sur ce qu'ils savent. Il pourrait même être tenté de vendre l'un des villageois et de le faire accuser afin de sauver le culte et son père. Mais il n'est pas un expert manipulateur, et vous pourrez vous servir de lui pour mettre les PJ sur la piste de la secte.

Badr. C'est l'un des bûcherons les plus forts de tout Boisandre, mais surtout l'un des plus respectés. Si Gaïlen est le chef du village et la figure d'autorité officielle, Badr est la figure montante de Boisandre. Il se méfie de Gaïlen et de Colomban, et encore plus d'Ammatas et de Bau-

dri. Il ne sait rien des Héritiers de l'os mais se doute que quelque chose de bizarre se trame, surtout depuis la nuit de l'orage. Et il compte bien éclaircir tout cela. Malheureusement, il ne peut agir directement et à découvert. D'autant qu'il sait que les gens de Boisandre feront tout pour défendre les membres de la communauté.

Fonction : Badr peut devenir un allié des PJ, mais il doit avoir l'assurance que rien n'arrivera à Boisandre. Il se méfie des habitants de Valféroy, et à raison. Cependant tant qu'il ne sera pas sûr des faits, il ne fera que tenter de mettre les PJ sur la bonne piste, toujours le plus discrètement possible.

Florie. Fille de Gaïlen, cette jeune demoiselle d'à peine 14 ans est promise à Baudri contre sa volonté. Elle connaît l'existence des Héritiers mais n'a jamais assisté à aucune cérémonie. Cependant, elle a déjà vu des enfants être emmenés dans les sous-sols de la maison longue. Elle n'est pas idiote et a bien compris ce qu'il se passait. Elle est tiraillée entre un amour sans borne pour son père et l'horreur que lui évoque cette pratique. Mais surtout, elle a une peur bleue d'Ammatas, qu'elle sait capable de tout (et dont elle sait qu'il n'hésitera pas à les menacer, elle et son père, s'il devait penser qu'elle pourrait trahir les Héritiers).

Fonction : Florie peut devenir une source d'information pour les PJ, mais il faudra réussir à lui faire dépasser l'amour de son père, ou lui donner l'assurance qu'il sera épargné. S'ils devaient le menacer directement, elle se rangerait à ses côtés et fermerait la porte aux PJ.

Ida. Ida n'est pas née à Boisandre. Elle est venue y chercher la paix et l'isolation. Cette ancienne prostituée de Sangrepierre d'une soixantaine d'année, aux cheveux longs, filandreux et blancs, et à la peau usée par le temps, est considérée comme la vieille folle du village. Personne ne connaît son passé. Tous la pensent muette, mais elle a en réalité eu la langue coupée par l'un de ses riches clients, ce qui l'a poussée à quitter la cité. Depuis son arrivée il y a quinze ans, elle passe son temps à entretenir le petit bosquet sacré qui était à l'abandon depuis des décennies. Mais elle entend tout, voit tout, et n'approuve pas ce qui se passe. Cependant, elle sait que les habitants de Valféroy pourraient bien causer plus de dégâts s'ils apprenaient la vérité.

Fonction : Ida ne parle jamais. Mais elle peut montrer des choses aux personnages et les mettre sur la voie. Elle n'approuve pas mais se méfie des conséquences d'une révélation (à raison).

Les secrets des bûcherons

Nul ne s'en souvient, mais les familles qui ont fondé Boisandre ont été les premières à s'installer dans la vallée, il y a plus de 800 ans maintenant. Les trois familles se nommaient *Sombarus, Faras* et *Soltae*. Il s'agit du nom de trois soldats et officiers impériaux, envoyés avec leur détachement à l'actuel guet de la croix. Ils y bâtirent une tour de guet en pierre et furent parmi les premiers à subir l'assaut des forces orques du Roi-liche. Le détachement tomba, et une partie des soldats rejoignit les rangs de la demi-orque qui menait l'assaut, Tamora. Sombarus, Faras et Soltae furent laissés en arrière, afin de surveiller les arrières de l'armée. Quand la guerre se termina, ils décidèrent d'aller s'installer plus loin, dans un lieu que l'on nommait à l'époque le Bois des cendres. Ce dernier devint Boisandre.

Les trois hommes continuèrent à entretenir l'espoir que Tamora revienne les chercher. Ils espérèrent, inlassablement, puis transmirent cette espérance à leurs enfants, puis à leurs petits-enfants. La générale devint déesse, et on se souvint d'elle comme d'une déesse guerrière aux dagues d'os. Les habitants de Boisandre créèrent le culte des Héritiers de l'os. Mais quand les ancêtres de l'actuelle famille d'Hurlain investirent la vallée, le culte devint secret.

Aujourd'hui, tout le monde a oublié cette histoire, à l'exception des trois dernières familles qui l'entretiennent secrètement. Ce culte est un culte du sang. Une fois l'an, au solstice d'hiver, les membres enlèvent un enfant et le sacrifient. Il arrive souvent qu'ils ciblent des familles voyageant aux abords de la vallée. Mais quand ils n'ont pas le choix, ils enlèvent un enfant du village alors qu'il s'aventure seul dans les bois. C'est entre autre à cause d'eux que la forêt a acquis sa mauvaise réputation.

L'enfant enlevé est amené au sanctuaire (sous la maison longue) et sacrifié avant d'être jeté dans le charnier, dans une salle attenante. Si c'est toute une famille qui est

La secte des Héritiers de l'os

La secte, à Boisandre, est composée de trois membres et de deux membres en devenir :

Gaïlen Sombran, l'ordonnateur de la secte et son dirigeant.

Colomban et **Ammatas**, les deux membres et assistants de Gaïlen.

Baudri, fils de Colomban et désireux de faire ses preuves afin de devenir membre.

Florie, fille de Gaïlen, destinée à faire partie de la secte mais rechignant à prendre part à ses activités.

Il existe quelques branches de la secte hors de la vallée. Celle de Sangrepierre est tenue par **Valdin**, premier fils de Colomban, qui la dirige d'une main de fer.



enlevée, les parents ainsi que leur carriole et leur équipement sont emmenés à l'Est de Boisandre, dans les montagnes, où ils sont jetés dans un ravin, corps et biens. Seuls certains objets, les plus précieux ou remarquables, sont conservés par les membres du culte.

Il existe d'autres membres du culte en dehors de la vallée. Leurs familles, cousines de celles des membres locaux, ont depuis longtemps décidé de s'installer ailleurs, notamment à **Sangrepierre.**

Trouver des indices

Enquêter à Boisandre n'est pas chose facile. Les habitants sont méfiants, n'accueillent pas les étrangers à bras ouverts, et ce d'autant plus qu'ils viennent de Valféroy ou qu'ils travaillent pour le bahn d'Hurlain. Rendez la tâche difficile à vos PJ, mettez face à eux des PNJ peu enclins à leur parler. De plus, ne leur décrivez jamais un village vide. Les gens les voient, les regardent, les observent… Il faudra faire preuve de subtilité et de discrétion pour découvrir la réalité. Les PJ devront peut-être même revenir avec des soldats afin de fouiller la maison longue. N'hésitez pas à étendre le temps d'enquête et à leur mettre des bâtons dans les roues. Forcez-leur la main, montrez-leur qu'ils n'ont pas d'autre choix que de taper officiellement du poing sur la table… à moins qu'ils fassent preuve d'une grande finesse et qu'ils réussissent à délier les langues, à convaincre leurs potentiels alliés à Boisandre de les aider. N'oubliez jamais que Boisandre est un village solidaire, dont les habitants préféreront d'abord chasser les étrangers avant de laver leur linge sale entre eux. Cependant, personne ne se battra jusqu'à la mort. Et avec une démonstration de force suffisante (avec assez de soldats), les gens de Boisandre se laisseront arrêter, ou laisseront arrêter les leurs.

En règle générale, les habitants de Boisandre ne savent rien sur la disparition des enfants. Ils ont subi l'étrange tempête comme tous les habitants de la vallée, et ont eux aussi cru entendre, pour certains, cet étrange son de flûte porté par le vent. Mais à part cela, rien de significatif n'est arrivé, et il est impossible d'en tirer plus. Cependant, il est possible de récolter des indices.

Interrogé, **Badr** n'hésite pas à envoyer les personnages vers **Gaïlen**. Il peut même laisser entendre que ce dernier a eu un comportement un peu étrange. Il manifeste son étonnement de l'avoir vu revenir blessé d'une expédition avec **Colomban** et **Ammatas**. Par contre, il ne parle que peu d'Ammatas, restant très méfiant à l'égard de ce dernier.

Ida ne parle pas, bien évidemment. Mais elle n'hésite pas à se montrer et à tenter de guider (en toute discrétion) les PJ vers la poupée et la clairière (*cf.* plus bas), et même vers les lieux les plus sensibles que sont la maison longue et le puits.

La poupée, un indice important

La découverte de la poupée est importante. N'hésitez pas à mettre les PJ sur la piste à l'aide des PNJ à votre disposition. De même, savoir à qui elle appartient l'est aussi. C'est ce qui mettra les villageois au fait des événements et mettra le feu aux poudres.



Baudri, quant à lui, n'a de cesse de les mettre sur de fausses pistes. Il préférerait que Badr soit soupçonné et fait tout pour faire porter les soupçons des PJ sur lui.

Interroger les villageois ne donne pas grand-chose. Mais un test de **Charisme (Perspicacité) DD15** permet de comprendre que quelque chose d'étrange se trame. L'impression est diffuse mais les PJ sentent que les villageois sont mal à l'aise quand ils évoquent Gaïlen, leur chef, mais aussi Ammatas et Colomban. Le même test réalisé sur Florie permet de comprendre qu'elle cache quelque chose, mais qu'elle tente de les orienter vers Colomban. Si plusieurs PJ effectuent le test, considérez qu'il est réussi si au moins la moitié d'entre eux a réussi le test.

Explorer les alentours de Boisandre en aval du Boiseau permet de retrouver des indices. À deux petits kilomètres de Boisandre, sur le chemin de trait qui longe le petit torrent, un test d'**Intelligence (Investigation) DD13** réussi permet de retrouver une poupée de chiffon jetée dans un buisson. Cette dernière est en très mauvais état et a subi les intempéries. Quelques questions posées au village de Valféroy permettent de découvrir qu'elle appartenait au petit Judain, disparu il y a deux ans alors qu'il était parti flâner en forêt. De plus, en explorant les environs plus au Nord, ils peuvent découvrir l'une des clairières créées par la coupe du bois. Exploitée par Ammatas et Colomban, elle contient une carriole. Un test de **Sagesse (Perception) DD17** ou de **Sagesse (Véhicules terrestres) DD15** réussi permet de déterminer que cette carriole est clairement d'une qualité supérieure à celles de la région. Il s'agit d'un type de véhicule normalement utilisé par des marchands pour les caravanes au long cours parcourant les royaumes de bout en bout. C'est la carriole de la dernière famille marchande sacrifiée par les Héritiers, il y a un an. Ces derniers ont vu là l'opportunité de remplacer la charrette usée de Colomban.

Continuer l'exploration plus à l'Est (notamment avec l'aide d'Ida pour les mettre sur la voie) permet de découvrir le ravin et les multiples charrettes et carrioles jetées là. Le ravin est à une demi-journée de marche de Boisandre.

Visiter Boisandre, et plus précisément les alentours de l'entrepôt (voire l'intérieur, moyennant un test de **Force**

(Athlétisme) DD15 afin de passer la palissade, ou de **Dextérité (Outils de voleur) DD17** afin d'ouvrir le loquet de la porte principale) permet d'apercevoir, au fond de ce dernier plusieurs roues du même bois que celui de la carriole trouvée dans la clairière (*cf.* plus haut).

Examiner le puits de jour ou à la lumière d'une lanterne (ainsi qu'un test **de Sagesse (Perception) DD19**) permet de se rendre compte qu'il y a une sorte de petite cavité dans la paroi, au ras de l'eau. **Y descendre** permet de découvrir un véritable petit tunnel creusé à même la pierre. Ce dernier court vers le Sud sur une vingtaine de mètres et passe une zone humide où les parois en pierre (creusées grossièrement à même la roche) suintent d'eau… au moment où il passe sous le lit du Boiseau. Le chemin mène jusqu'à l'arrière-cave de la maison longue et son charnier (*cf.* ci-dessous).

Visiter la maison longue ainsi que les maisons de **Colomban** et d'**Ammatas p**ermet, moyennant la réussite d'un test de **Sagesse (Perception) DD17** ou **Intelligence (Investigation) DD15** (un seul test par maison, quel que soit le nombre de PJ présents), de s'apercevoir que les trois maisons contiennent des objets qui dénotent avec le petit village. Beaucoup d'entre eux sont issus des terres du Nord, par-delà le Mur, ou du Sud. On y trouve notamment chez Colomban des pièces huddites ainsi que quelques médaillons d'or et d'argent cachés dans un coffret sous son lit, des gobelets au liseré d'argent posés sur une étagère chez Gaïlen, ainsi qu'un coffret en bois précieux finement sculpté à côté de la couche de Florie, et enfin de petites poupées de bois finement peintes, typiques du Mörrträ, sur le rebord de la fenêtre d'Ammatas. Si Baudri a eu le temps de les récupérer et de les déplacer (*cf.* ci-dessous), ces babioles sont désormais chez Badr.

Fouiller la maison longue ou être aidé par Florie permet de découvrir une trappe cachée dans l'âtre de la salle commune. Elle donne sur une petite volée de marches de bois grinçantes. Au bas des marches, on débouche sur une salle grossièrement creusée à même la roche au fond de laquelle se trouve un autel de pierre brute souillé de sang. Derrière l'autel, sur un mur, une ancienne peinture représente une figure féminine et guerrière en train d'abattre ses ennemis de ses dagues d'os.

Un test d'**Intelligence (Histoire) DD15** permet de dater le style de la fresque (désormais usée par le temps et l'humidité) à l'ancien empire : les personnages dessinés de manière simple et le visage toujours de profil, ainsi que les vêtements, sont typiques de l'époque. Difficile de dire quelle divinité est représentée. Si le test a dépassé le DD de 3, le personnage est capable d'éliminer les divinités majeures de l'époque, dont la représentation n'était pas à ce point sanglante. Si le DD est dépassé de 6, le PJ repère quelques incohérences : des symboles et des runes typiques des tribus de par-delà le Mur. Ceci indique clairement que si les artistes étaient impériaux, la déesse, elle, pourrait être d'origine barbare. Ce test d'Intelligence (Histoire) ne peut être effectué que par un personnage maîtrisant la compétence. Si personne dans le groupe ne la maîtrise, Odon pourra leur expliquer cela. De plus, ils trouvent la tablette d'Aldour posée sur une table avec une série de notes écrites par Colomban alors qu'il commençait à la déchiffrer. Rien de probant pour le moment, cependant. Si jamais Baudri a eu le temps de s'en charger, l'accès depuis la maison longue est désormais effondré. Ne reste plus que l'accès depuis le puits.

À gauche de la fresque se trouve une porte. L'**ouvrir** permet d'accéder à une seconde pièce prolongée par un boyau (donnant sur le puits). La pièce est un véritable charnier rempli de d'ossements d'enfants. Certains sont anciens (un test d'**Intelligence (Médecine) DD15** permet de déterminer qu'ils sont là depuis plusieurs années, voire plusieurs décennies). D'autres sont bien plus récents.

Accuser les Héritiers est une chose possible, surtout si les PJ découvrent le charnier. Cependant, à moins qu'ils n'aient réussi à se lier d'amitié avec la population et à réellement discréditer la secte, les PJ pourraient être surpris de la réaction des habitants de Boisandre. En effet, ces derniers préféreront les chasser en leur demandant d'oublier tout ce qu'ils ont vu, sous peine de subir un sort peu enviable à coups de hachette. Et si les PJ reviennent avec des hommes, ils trouveront le village en train de délibérer sur le sort (qui ne sera pas funeste) des membres de la secte.

Calendrier des événements

Cette partie décrit les événements tels qu'ils se déroulent si les PJ n'interviennent pas. La trame temporelle n'est pas fixe, vous permettant de l'adapter à vos besoins. Certains événements arriveront, les PJ n'ayant aucune prise sur eux. Mais d'autres sont tout à fait adaptables ou oubliables en fonction de ce que les PJ entreprennent et de la manière dont ils gèrent la situation. La finalité de cette partie est cependant de voir le culte de Boisandre démasqué et révélé au grand jour (d'une manière ou d'une autre). N'hésitez pas à utiliser les événements pour rythmer la partie et inciter les PJ à l'action.

Événement 1. Le corps d'Hersende est retrouvé et amené au manoir d'Hurlain. Le même jour, Jessé arrive au village en se faisant passer pour un voyageur. Il invente une histoire selon laquelle il se serait fait attaquer par des pillards plus au Nord. Il discute avec les habitants du cru et repère les PJ, d'autant plus s'ils annoncent la mort d'Hersende à la famille. Il tente de leur parler afin de leur expliquer sa situation. Il leur dit aussi avoir aperçu les pillards se retirer vers le Nord-Ouest, dans la vallée, au lieu d'en sortir, mais il reconnaît avoir préféré fuir plutôt que de les suivre, n'étant pas d'une nature té-

méraire. Si les PJ en parlent à Arthus, il envoie une petite troupe d'une dizaine de soldats (avec les PJ s'ils désirent suivre) afin de déloger les pillards et de les chasser des terres. Ces derniers ne se font pas prier et fuient au premier signe d'affrontement.

Événement 2. Jessé suit les personnages jusqu'à Boisandre afin de voir ce qu'ils découvrent. Il espère qu'ils le mènent jusqu'à Vital et à la tablette. Gonfier, de son côté, se méfie des PJ. Il décide de les suivre dès qu'il les voit approcher du village. S'il est remarqué, il fait diversion et aide Jessé à ne pas être remarqué. Il a simplement peur que les PJ soient des fauteurs de trouble de Valféroy (et il sait que Boisandre et Valféroy ne s'apprécient pas). Jessé continue à suivre les PJ de loin et observe ce qu'ils découvrent.

Événement 3. Gonfier se confie à Gaïlen sur la présence des PJ. Florie, Colomban et Baudri sont dans la maison longue. Florie approche les PJ afin d'en savoir plus sur les enfants disparus, mais quand elle apprend le nombre d'enfants disparus, elle ne peut se résoudre à imaginer son père et Colomban responsables. Elle en parle à Badr et tous deux décident qu'il est temps de trouver une solution pour que Boisandre ne souffre pas des errances de Gaïlen, Colomban et Ammatas. Baudri entend la conversation et pense qu'il est temps d'agir. Ida, elle, met les personnages sur la piste de la poupée.

Événement 4. Baudri récupère les babioles provenant des précédents enlèvements dans les maisons de Gaïlen, de Colomban et d'Ammatas. Ce dernier le prend pour un voleur et le blesse au flanc avant de comprendre que Baudri sert ses intérêts. Les babioles sont déplacées, durant la journée, dans la maison de Badr.

Événement 5. Colomban avance sur le décryptage de la tablette et se rend compte qu'il pourrait s'agir d'une tablette ayant trait à leur déesse. Il envoie un message à **Valdin Farin**, son fils aîné et l'un des membres exilés du culte, à Sangrepierre, et lui demande de venir la récupérer (Événement incontournable. Si Colomban n'est plus, alors c'est Baudri ou, au pire, Gaïlen qui le fait).

Événement 6. Baudri met les PJ sur la piste de Badr en disant qu'il le trouve suspect. Si l'on remarque sa blessure, il dit que c'est Badr qui a tenté de l'empêcher de parler. Il l'accuse d'avoir tenté de s'enfuir, mais ce dernier est simplement parti la journée afin de couper du bois en forêt.

Événement 7. Si les personnages ne sont pas revenus à Valféroy au bout d'une journée, Arthus envoie cinq soldats à leur rencontre depuis le guet. L'ordre passe par pigeon voyageur. Si les PJ n'ont pas déjà trouvé la poupée, les soldats la trouvent sur la route. **Sam**, l'un d'eux, reconnaît la poupée de son frère, Judain, disparu deux ans auparavant. Il le signale aux PJ puis décide de courir au guet afin de faire passer le message, avant de se rendre à Valféroy et de prévenir ses parents. Si les PJ ont déjà trouvé la poupée, alors Sam est présent quand ils la montrent d'une manière ou d'une autre. S'ils ne désirent pas révéler leur trouvaille à Valféroy, il le fera contre leur gré.

Événement 8. Jessé arrête de suivre les PJ. Il rentre à Valféroy et commence à travailler sur les villageois. Sam annonce à tous sa découverte et le village s'émeut avant de réclamer justice au seigneur d'Hurlain. Ce dernier décide qu'il est temps d'envoyer des soldats à Boisandre. Les soldats s'y rendent, fouillent les maisons et découvrent l'autel, le charnier, et la tablette volée. Gaïlen est arrêté, à moins que les PJ pensent qu'il s'agit de Badr, et dans ce cas c'est lui qui est fait prisonnier. La tablette est ramenée et Arthus l'enferme en sécurité, sous bonne garde. Il refuse toute autre alternative (la mise sous clé de la tablette est inévitable, quelle que soit la manière dont elle est retrouvée).

Événement 9. Jessé pousse discrètement, au détour de la discussion dans l'auberge et dans la taverne, les villageois à se révolter. Il ne leur dit jamais ouvertement de chercher vengeance mais ne fait qu'attiser doucement leur colère. Pour cela, il profite de l'absence des PJ. Les villageois en colère envoient une délégation auprès d'Arthus qui les entend et annonce qu'un procès sera organisé. Mais les habitants de Valféroy ont soif de sang et déjà on parle dans le village de brûler tout Boisandre en représailles. D'autant que Jessé a réussi à instiller dans leur esprit que les gens de Boisandre sont en réalité de terribles maleficcis. Quant à Ammatas, il disparaît avant l'arrivée des soldats (et même avant que les PJ ne puissent l'arrêter).

Acte 3 : Brûle, Boisandre, brûle !

Résumé de la situation. Les Héritiers de l'os ont été découverts et Ammatas est en fuite. Mais c'est tout le village de Boisandre qui est désormais aux prises avec les habitants de Valféroy et leur vindicte. Dans une situation sous pression, les PJ doivent se démener avec ce qu'ils ont, au risque de devoir choisir entre sauver tout un village et sauver les enfants de Valféroy.

Là où l'acte 2 était très ouvert, celui-là repose sur une course contre la montre. Une course contre la montre et un choix difficile qui ne débouchera pas sur une bonne ou une mauvaise solution. Malheureusement, sauver tout le monde est impossible et la conclusion de ce scénario pourrait bien laisser un goût amer dans la bouche des PJ et des joueurs. Bienvenue dans les cinq royaumes !

PNJ de l'acte 2

Jessé

Humanoïde de taille M, Chaotique Neutre
Classe d'armure 15 (armure de cuir clouté)
Points de combativité 60 (11d8+11) / **Points de vitalité** 19
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	16 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	17 (+3)

Compétences. Discrétion (+9), Persuasion (+9), Perception (+5), Supercherie(+9), Survie (+5).
Sens. Perception passive 15
Langues. Langue d'or, Cantelin
Dangerosité 3 (450 PX)

Capacités

Tir vicieux : Jessé sait viser les points faibles de ses adversaires et ajoute un dé de dégâts à ses dégâts normaux avec l'arbalète légère ;
Attaque sournoise : s'il a l'*avantage*, Jessé inflige 4d6 dégâts supplémentaires (Recharge 4+).

Actions

Attaques multiples : Jessé peut effectuer deux attaques sur une ou deux cibles par action d'attaque.
Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts perçants.
Arbalète légère. Attaque d'arme à distance : +6 pour toucher, portée 24/96m, une cible.
Touché : 12 (2d8+3) dégâts perçants.

Gaïlen

Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 12 (ou 13 avec son armure de cuir)
Points de combativité 27 (5d8+5) / **Points de vitalité** 16 (Quand les PJ le découvrent, il ne lui reste plus que 5 PVit)
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	13 (+1)

Sens. Perception passive 10
Langues. Langue d'or, patois de Valféroy (proche du Cantelin)
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Capacités

Gravement blessé : Gaïlen subit un *désavantage* sur tous les tests liés à la forme physique.

Actions

Claymore familiale. *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 8 (2d6+1) dégâts tranchants.

Colomban

Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 12
Points de combativité 32 (5d8+10) / **Points de vitalité** 18
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)	13 (+1)	10 (+0)	12 (+1)

Sens. Perception passive 10
Langues. Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or, ancien impérial
Dangerosité 1/2 (100 PX)

Actions

Epée longue (polyvalente, 1d10). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts tranchants.

Gonfier

Figurant, Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 16 (armure de peau et bouclier)
Points de combativité 32 (5d8+10) / **Points de vitalité** 19
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	14 (+2)	14 (+2)	10 (+0)	10 (+0)	10 (+0)

Sens. Perception passive 10
Langues. Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Figurants : Gonfier, réduit à 0 PC, est immédiatement mis hors combat.

Actions

Hache d'arme (polyvalente, 1d10). *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 7 (1d8+3) dégâts tranchants.

Baudri

Figurant, Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 10
Points de combativité 13 (3d8) / **Points de vitalité** 14
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	11 (+0)	10 (+0)	9 (-1)	13 (+1)	13 (+1)

Compétences. Persuasion (+4), Supercherie(+4).
Sens. Perception passive 11
Langues. Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Figurants : Baudri, réduit à 0 PC, est immédiatement mis hors combat.

Actions

Hachette (une main). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.

Badr

Figurant, Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 10
Points de combativité 16 (3d8+3) / **Points de vitalité** 16
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	11 (+0)	12 (+1)	12 (+1)	13 (+1)	14 (+2)

Sens. Perception passive 11
Langues. Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Figurants : Badr, réduit à 0 PC, est immédiatement mis hors combat.

Actions

Hachette (une main). *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 6 (1d6+3) dégâts tranchants.

Florie

Comme le profil du roturier (*Créatures & Oppositions* p.338, **Dangerosité** 0), mais avec 14 PVit, et la maîtrise des outils d'herboriste (+2).

Ida

Comme le profil du roturier (*Créatures & Oppositions* p.338, **Dangerosité** 0), mais avec 14 PVit.

Bûcheron type

Figurant, Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 10
Points de combativité 11 (2d8+2) / **Points de vitalité** 16
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	11 (+0)	12 (+1)	9 (-1)	13 (+1)	8 (-1)

Sens. Perception passive 11
Langues. Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Figurants : les bûcherons, réduits à 0 PC, sont immédiatement mis hors combat.

Actions

Hachette (une main). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 5 (1d6+2) dégâts tranchants.
ou ***Massue (deux mains).*** *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts contondants.

Soldat de Valféroy type

Figurant, Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 14 (armure de cuir clouté et bouclier) ou 13 (armure de cuir clouté seule s'il porte une pique)
Points de combativité 16 (3d8+3) / **Points de vitalité** 16
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	12 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	8 (-1)

Compétences maîtrisées. Perception (+4).
Sens. Perception passive 14
Langues. Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or
Dangerosité 1/4 (50 PX)

Capacités

Figurants : les soldats, réduits à 0 PC, sont immédiatement mis hors combat ; *Tactique de groupe :* si deux soldats ou plus se trouvent au contact avec la même cible, ils ont l'*avantage* sur leurs tests d'attaque.

Actions

Epée courte (une main). *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 4 (1d6+1) dégâts tranchants.
ou ***Pique (deux mains, lourde).*** *Attaque d'arme au corps à corps :* +4 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Milicien de Valféroy type

Comme le profil du garde (*Créatures & Oppositions* p.335, **Dangerosité** 0), mais avec 15 PVit, et s'il est réduit à 0PC, il est mis hors combat.

Un point sur la situation

Il est temps de faire le point sur ce qu'il s'est passé et sur la manière dont les PJ ont réussi à peser sur les événements de l'acte précédent. Quelle que soit la situation, des hommes ont certainement été arrêtés. D'autres sont en liberté, et la colère gronde des deux côtés : Valféroy et Boisandre. Si les PJ n'ont pas influé sur les événements, alors c'est Gaïlen qui a été arrêté. Les fouilles organisées par les soldats à Boisandre ont permis de mettre à jour l'autel et le charnier, et Gaïlen doit désormais répondre des crimes.

- Si Gaïlen et Colomban ont été découverts et arrêtés, les habitants de Boisandre ne comptent pas laisser les gens de Valféroy gérer la situation. Badr (pour peu qu'il soit encore en vie) est envoyé à Valféroy afin de s'assurer qu'ils soient libérés. S'ils ont été discrédités par les PJ, c'est alors pour s'assurer qu'ils seront condamnés de manière juste et que les choses ne dégénèreront pas.
- Si Baudri a réussi son œuvre, alors c'est Badr qui a été arrêté et qui crie son innocence. Cependant, malgré tout, Gaïlen et Colomban ne comptent pas le laisser subir le courroux de Valféroy et ils préparent une intervention musclée afin de le libérer.
- Quoiqu'il en soit, Ammatas s'est volatilisé.

Interroger les prisonniers

Les responsables identifiés par les PJ sont ramenés à Valféroy sous les huées des villageois. Ils sont ensuite enfermés au manoir dans des pièces lourdement gardées (il ne dispose pas de cellules). Les PJ ont un peu de temps devant eux pour interroger ceux qui ont été arrêtés. Évidemment, s'ils se sont laissés manipuler par Baudri ou d'autres, ni Gaïlen, ni Colomban ne sont là pour répondre à leurs questions (et Ammatas est introuvable). Il faudra alors démêler le vrai du faux en utilisant les informations de l'acte 2 et agir en conséquence.

Si ce ne sont pas les membres de la secte qui ont été arrêtés, ces derniers œuvrent à se mettre à l'abri, mais aussi à délivrer leurs camarades. Les habitants arrêtés par erreur ont confiance en la solidarité de leur village, et si les PJ s'y prennent mal, ils préféreront jouer la montre plutôt que de vendre leurs camarades de Boisandre.

Si jamais Gaïlen a été arrêté et qu'il n'a pas été discrédité de manière probante, les habitants de Boisandre fomentent l'attaque de Valféroy.

Laissez les PJ interroger chaque prisonnier et tenter de démêler tout cela. Arthus leur demande de découvrir ce que les habitants de Boisandre ont fait des enfants. Mais l'interrogatoire ne mènera pas loin : seuls Colomban et Gaïlen savent qu'Ammatas est derrière cette histoire, mais ils ne savent pas où le trouver.

Florie, unique témoin

La seule à savoir où se trouve Ammatas est Florie. Si on la fait venir à Valféroy, tout se passe bien. Mais si elle doit venir de son propre chef, elle sera accueillie par une foule en colère prête à la mettre en morceaux. Seule l'intervention des PJ (opportunément prévenus à temps) l'empêchera de se faire lyncher en place publique.

Florie est prête à parler, surtout si cela permet à la fois de sauver les enfants et de calmer les tensions entre Boisandre et Valféroy. Elle aimerait pouvoir sauver son père, mais elle sait qu'il a commis des atrocités. Elle est d'ailleurs prête à le dénoncer s'il n'a pas été arrêté, ainsi que Colomban, afin de sauver les villageois de Boisandre injustement mis aux fers.

Elle a entendu Ammatas parler seul, comme s'il parlait à quelqu'un d'autre. Ce dernier était face à l'autel et ne l'a pas vue (ou tout du moins c'est ce qu'elle pense). Il parlait à la peinture derrière l'autel, et disait à sa déesse que les enfants étaient en sécurité auprès du chêne millénaire, et qu'ils seraient bientôt siens. Elle s'est enfuie avant d'entendre quoi que ce soit d'autre et n'a pas revu Ammatas depuis.

Un test d'**Intelligence (Histoire) DD12** ou une simple discussion avec **Odon** permet de réaliser qu'Ammatas parle d'une zone réputée maudite à l'extrême Sud-Est de la vallée : le bois des murmures et le chêne millénaire.

La colère du peuple

Laissez aux PJ une journée de répit, deux peut-être, le temps d'interroger les témoins et de parler avec Florie. Arthus les convoque le soir afin de faire le point sur leurs découvertes. Laissez la scène se dérouler et donnez-leur le sentiment que les choses sont sur le point de se résoudre.

Soudain, un soldat entre dans la salle en trombe. Il annonce que les villageois de Valféroy ont décidé de prendre les armes. Persuadés que tous les gens de Boisandre sont des maleficcis, ils se dirigent vers Boisandre au pas de course. Tous les hommes valides et certains soldats sont partis en toute discrétion en milieu de journée, faisant croire qu'ils partaient aux champs, et déjà le guet de la croix ne répond plus. Tout cela semble étrangement bien organisé. En effet, c'est Jessé qui a orchestré ce coup afin de faire diversion et de forcer les troupes du bahn à sortir de Valféroy afin qu'il puisse récupérer la tablette.

Arthus est désemparé. Il lui reste une quinzaine de soldats au manoir. Il en envoie dix à la poursuite des villageois. Quant aux PJ, il leur demande de se presser de retrouver les enfants. Si les PJ estiment qu'il est plus urgent d'aider les soldats, Arthus pense quant à lui que retrouver les enfants est plus important, mais il leur laisse le choix. Il accepte de fournir des chevaux qui permettront aux PJ de diviser leur temps de trajet par deux. Il ne leur faudra qu'une demi-journée pour aller de Valféroy à Boisandre, de Valféroy au chêne millénaire, ou du chêne à Boisandre.

La situation est difficile à évaluer, et il s'agit désormais de définir des priorités. Le seul moyen de réellement calmer les villageois est de ramener les enfants, mais les PJ pourront-ils les retrouver et les ramener à temps ? Théoriquement oui, mais rien n'est moins sûr. Ne donnez pas

de choix facile ou évident à vos joueurs. Et surtout, sachez que quel que soit leur choix, il y aura un prix à payer.

S'ils choisissent de partir aux trousses des villageois, faites jouer l'option 1. S'ils choisissent de chasser le joueur de flûte, faites jouer l'option 2.

Option 1 - Partie 1 : le guet

Si les PJ choisissent d'accompagner les soldats, la troupe se lance au galop. Il leur faut quelques heures pour atteindre le guet de la croix. Les villageois sont déjà passés par là et il est désormais vide. Seul le corps de l'un des soldats, qui a apparemment refusé de se soumettre à la vindicte populaire, peut être retrouvé dans la cour du guet. Sur sa poitrine, un papier a été cloué sur lequel est écrit un unique mot : « *Traître* ».

Option 1 - Partie 2 : rattraper les villageois

Une heure plus tard c'est une centaine de personnes (cinq soldats de métier, quarante miliciens armés et une cinquantaine de villageois en colère) que les PJ rattrapent à moins d'une demi-journée de marche de Boisandre. Tous sont en colère et bien décidés à raser Boisandre. Les PJ sont originaires du même village que la foule et ils sont accompagnés des hommes du bahn. Comme ils portent l'autorité du seigneur des lieux, on accepte de les écouter, mais ils n'ont qu'un seul essai devant eux.

Laissez-les discourir et tenter de convaincre les villageois. Écoutez les arguments, prenez-les en compte et, finalement, demandez un test de **Charisme (Persuasion) DD18** au PJ qui aura visiblement mené la danse. Si les arguments sont particulièrement pertinents, ou que l'approche vous semble d'une grande finesse de la part de vos joueurs, donnez-lui l'*avantage* sur son test.

En cas de réussite, les personnages convainquent les villageois de laisser la justice seigneuriale punir les coupables. Tous rentrent chez eux. Si le test a été réussi avec un résultat de 22 ou plus, le villageois coupable du meurtre du soldat au guet se dénonce. Il s'attend à subir l'amende habituelle et le bannissement de la vallée mais il assume son geste et son coup de folie. Les PJ peuvent partir vers le chêne millénaire s'ils le désirent, dans l'espoir d'arriver à temps et d'obtenir une fin plus heureuse qu'ils ne l'auraient espérée. Entretenez l'espoir, mais sautez directement à la conclusion de l'option 1 : les PJ arriveront de toute façon trop tard… Peut-être, si vous le désirez, arriveront-ils juste à temps pour affronter le joueur de flûte, sans pour autant pouvoir sauver les enfants.

En cas d'échec, les villageois refusent d'écouter les PJ et se remettent en route. Il n'y a plus d'autre choix que de les laisser faire ou d'avertir Boisandre. S'ils obtiennent un score de 12 ou moins, les villageois deviennent agressifs envers les PJ qui n'ont d'autre choix que de fuir ou de se battre contre une foule en colère.

Option 1 - Partie 3 (optionnel) : Boisandre assiégé

Si les PJ fuient vers Boisandre face aux villageois en colère, ils ont le temps de prévenir le village. Tous les habitants de Boisandre se réunissent afin de décider quoi faire. La plupart désirent fuir vers le Nord et quitter la vallée, au moins pour un temps. Mais un tiers du village veut rester et se battre. Ils n'ont aucune chance mais peu importe.

La suite est ouverte. Les PJ peuvent décider de se rallier aux combattants de Boisandre et les aider à préparer le combat, d'aider les autres à fuir, ou de rester de côté sans s'en mêler.

Le soir venu, les villageois de Valféroy approchent de Boisandre. Les PJ ont, s'ils le désirent, une dernière opportunité de les raisonner et d'empêcher le massacre. Faites effectuer le test de la partie 2, mais avec un *désavantage* que vous pouvez annuler si le discours des PJ est particulièrement bien senti. Permettez cette fois un test par personnage prenant part au discours (accordez-leur un *avantage* s'ils ont réussi à monter des défenses efficaces, et un *désavantage* s'ils ont soulevé la colère des villageois lors de la scène précédente). Si la moitié des PJ ou plus réussit, les villageois acceptent de tourner les talons. Sinon, ils commencent à lancer des torches et regardent le village brûler.

Étonnamment, l'assaut n'est pas lancé. Les confrontations avec les PJ ont déjà un peu calmé leurs ardeurs et ils ont décidé que voir le village en cendres serait déjà une punition suffisante. Certains bûcherons se lancent à l'assaut mais les deux premiers se font transpercer par deux soldats armés de piques, ce qui calme les autres qui préfèrent finalement tenter d'éteindre les incendies.

Option 1 - Conclusion : jour de deuil

Que le village ait été réduit en cendres ou non, les PJ peuvent désormais partir vers le chêne millénaire. Malheureusement, ils arrivent trop tard. Dans la caverne sous le chêne, sur l'ancien autel de pierre, gisent les cadavres des enfants. Quant à Ammatas, il s'est lui-même donné la mort en s'ouvrant littéralement du bassin jusqu'à la gorge à l'aide de son épée. Pourtant, à côté de son corps, dans la terre fraîche, un personnage (celui possédant le plus haut score de **Sagesse (Perception)**) peut apercevoir d'étranges traces de sabots de grande taille. Ensanglantées au départ, elles s'éloignent jusqu'à la sortie de la caverne. Le plus étrange est que ces sabots semblent appartenir à un être bipède… La légende du joueur de flûte devrait s'amplifier dans les années à venir. À vous d'en faire ce que vous voulez.

Option 2 - partie 1 : Sur la piste du joueur de flûte

Une fois que les PJ savent où aller, il est facile de trouver son chemin. Il existe en effet un ancien chemin de trait de-

PNJ de l'acte 3



Ammatas/Le joueur de flûte

Humanoïde de taille M, Chaotique Mauvais
Classe d'armure 13 (armure de peau)
Points de combativité 78 (12d8+24) / **Points de vitalité** 22
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	18 (+4)

Sens. Perception passive 10
Langues. Langue d'or, langue impériale, patois de Valféroy (proche du Cantelin)
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Air de flûte : Ammatas saisit sa flûte en os et joue un air étrange et dissonant. Ce dernier captive automatiquement tous les enfants. Les adultes doivent réussir un jet de sauvegarde de Sagesse (DD 15) ou subir l'effet charmé. Ils peuvent retenter un jet de sauvegarde au début de chaque tour afin d'en sortir. (Recharge 5+) ;
Disparition : Ammatas se glisse entre deux racines de la grotte du chêne millénaire et disparaît l'espace d'un tour. S'il attaque ou joue de la flûte, il est de nouveau visible. Il peut se déplacer comme il le désire sur le pourtour de la salle (Recharge 6+) ;
Attaques multiples : Ammatas peut effectuer deux attaques contre une cible, ou deux cibles différentes, par action d'attaque.
Attaque furieuse : Ammatas se bat comme un forcené, il ajoute 1d10 à ses dégâts au corps à corps.
Faiblesse : Briser la flûte (CA 15, PC1) permet de lui faire perdre ses pouvoirs disparition et air de flûte, ainsi que 39 PC. S'il arrive à 0, le reste est infligé à ses PVit, mais il ne peut tomber de cette manière en dessous de 10 PVit.

Actions

Epée longue (polyvalente, 1d10). *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 13 (2d10+2) dégâts tranchants.

Villageois de Valféroy en colère

Figurant, Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 12 (armure matelassée)
Points de combativité 9 (2d8) / **Points de vitalité** 14
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	12 (+1)	10 (+0)	9 (-1)	10 (+0)	8 (-1)

Compétences maîtrisées. Perception (+2)
Sens. Perception passive 12
Langues. Patois de Valféroy (proche du Cantelin), Langue d'or
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Figurants : les villageois, réduits à 0 PC, sont immédiatement mis hors combat.

Actions

Fourche. *Attaque d'arme au corps à corps :* +3 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 4 (1d6+1) dégâts tranchants.

puis longtemps abandonné et envahi par les herbes hautes, qui se dirige droit vers la zone du chêne millénaire. Les bois deviennent épais et sombres, et au bout de deux heures de marche, après avoir passé le Sanguin, le chemin se fait de moins en moins net. Il faut réussir un test de **Sagesse (Survie) DD15** avec un *désavantage* afin de ne pas perdre deux précieuses heures dans ces bois peu rassurants.

Le vent souffle dans les arbres et c'est effectivement comme si des milliers de murmures entouraient les personnages. Si les PJ se perdent, décrivez alors comment les murmures les déstabilisent, comme si le bois était hanté ou vivant et qu'il les empêchait de se retrouver. Et même si cela n'est rien de plus qu'un phénomène naturel dû à de nombreux arbres morts et creux émettant des sons étranges quand le vent passe au travers, pour les PJ, cela a tout l'air d'être l'œuvre d'esprits malins, ou de faës joueuses. D'autant que les chevaux, si les PJ sont à cheval, sont mal à l'aise. Mais quelques heures plus tard, en retard ou non, les PJ finissent par arriver à l'orée Sud-Ouest du bois.

Option 2 - partie 2 : Le chêne millénaire

Le chêne millénaire se trouve sur une butte, à l'orée du bois. L'arbre est immense et feuillu. Ses feuilles sont parfaitement dessinées et c'est comme si une force surnatu-



relle le maintenait en vie malgré les siècles qui passent. Son tronc est massif et toute la butte est recouverte d'énormes racines qui affleurent avant de s'enfoncer profondément.

Le chêne est aussi entouré de cinq pierres dressées, usées par le temps, et aussi hautes qu'un homme. Elles furent certainement gravées, mais elles sont désormais lisses et recouvertes de mousse. Il faut contourner la butte pour trouver une entrée menant sous cette dernière. À l'instar du tombeau du joueur de flûte, il semblerait que la terre qui recouvrait l'entrée se soit effondrée récemment, peut-être pendant le terrible orage du début de ce scénario. L'entrée mène à une ancienne salle creusée à même la pierre de manière grossière. De cette dernière émane un petit air de flûte.

Les murs de la salle sont recouverts de racines épaisses. Mais sous ces dernières, on peut distinguer des peintures au style archaïque et ancien qui ressemblent aux peintures rupestres de notre monde. La salle est un carré imparfait de 9 mètres de large. Au centre, tous les enfants (sauf Hersende) sont allongés et dorment. Dos à l'entrée (et aux PJ) se trouve le joueur de flûte. Il a posé sa flûte (sculptée dans l'un des os manquant d'Hersende), saisi son épée et s'apprête à la plonger dans le corps de l'un des enfants.

Accordez aux personnages un test de **Dextérité (Discrétion)** contre la perception passive d'Ammatas. Tous ceux qui le réussissent ont une action bonus contre lui. Cette action bénéficie de l'*avantage* et un roublard peut donc placer son attaque sournoise. Ammatas se concentre sur l'idée d'éliminer les intrus, sans aucune considération pour les enfants (qu'il ne prend même pas la peine de prendre en otage).

Si les PJ tentent de capturer Ammatas, c'est évidemment possible. Mais quelques minutes après l'avoir ligoté, ce dernier est pris d'étranges convulsions et succombe, la bave aux lèvres et la langue gonflée. Aucun poison ne peut pourtant être découvert.

Et la première flûte ? Elle a disparu. En réalité, Ammatas l'a jetée dans le torrent. Elle attend d'être trouvée par son prochain propriétaire. Si les PJ partent à sa recherche, à vous de voir : peut-être la retrouveront-ils (mais il faudra un jet de sauvegarde de **Charisme DD18** afin de résister à la possession), ou peut-être a-t-elle disparu, jusqu'à ce que le bon porteur apparaisse de nouveau.

Option 2 - Conclusion : Boisandre en cendres

Les enfants libérés, les PJ peuvent éventuellement décider de se rendre au plus vite vers Boisandre pour calmer les villageois. Malheureusement, ils arrivent trop tard : Boisandre brûle déjà et une partie de ses habitants gît au sol, massacrée. D'autres sont en train de hurler dans une maison en flammes. Boisandre a été dévasté, et même si le retour des enfants est un soulagement, il n'y a plus rien à faire pour sauver ses habitants. Les rares survivants ont déjà fui vers le Nord et s'apprêtent à quitter la vallée.

Conclusion : une fin amère

Soit Boisandre a été brûlé et ses habitants tués, soit les enfants sont morts. Au lendemain de ces tragédies, personne à Valféroy n'ose se regarder dans les yeux.

Si Boisandre a été rasé, la honte s'est emparée de tous ceux qui ont participé aux actions destructrices. Arthus hésite un peu avant d'agir et de sévir. Il ne peut punir l'intégralité des villageois mais sa colère tombe sur les quelques personnes identifiées comme meneurs et les cinq soldats qui ont désobéi. Ces derniers sont exilés hors de Valféroy où ils auront l'interdiction de revenir.

Si les enfants sont morts, la situation est plus compliquée. La colère des habitants de Valféroy est grande et même si les choses sont un peu retombées, déjà on parle d'une nouvelle expédition punitive. Les responsables de la révolte ne sont pas inquiétés mais Arthus envoie des hommes demander aux gens de Boisandre de quitter la vallée, moyennant une aide financière de 20 souverains par famille. De plus, Gaïlen et Colomban sont condamnés, comme la loi le prévoit, à une amende importante à verser à toutes les familles dont les enfants ont disparu. Ils y perdent tous leurs biens. Quelques jours plus tard, Boisandre devient un village fantôme et nul doute qu'au fil des années, ce lieu sera le centre de bien des légendes et que nul n'osera plus y mettre les pieds.

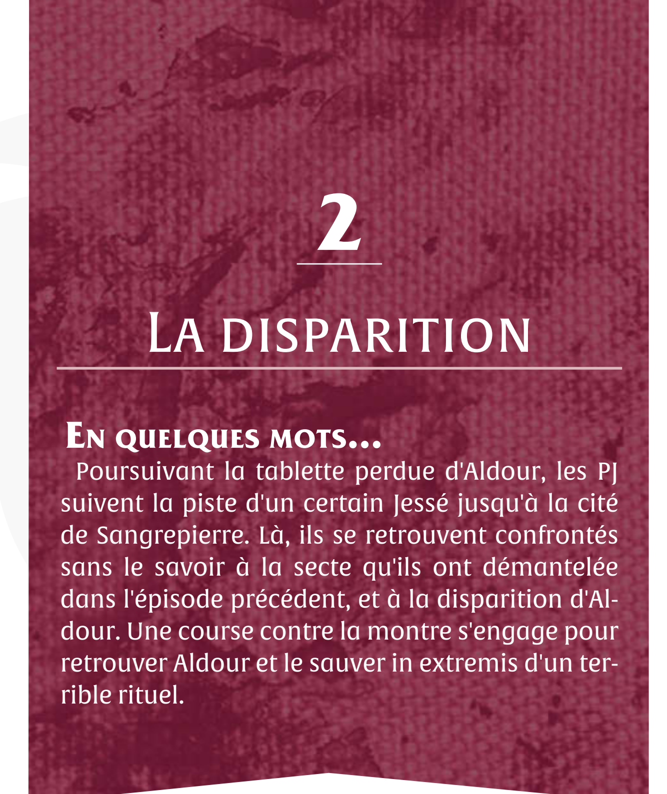
La tablette a de nouveau disparu

Arthus ne compte cependant pas laisser les PJ vaquer longtemps à leurs occupations. Si certains pensaient quitter la vallée après ces événements difficiles, cela tombe bien : il leur demande de se rendre à Sangrepierre avec la tablette afin de la rendre à Aldour, puis de se mettre au service de ce dernier. Il est certain que leurs compétences seront grandement appréciées là-bas.

Malheureusement, quand Arthus ouvre la chambre dans laquelle la tablette a été entreposée, cette dernière a de nouveau disparu. C'est en réalité Jessé qui a profité du chaos ambiant qu'il avait provoqué pour la subtiliser. Furibond, Arthus ordonne aux PJ de tout faire pour la retrouver...

Passage de niveau ?

Ce scénario massif a certainement été éprouvant, à la fois pour les joueurs et pour les PJ. Ils méritent bien de passer niveau 3 à la fin de cette aventure. Remettez aussi aux PJ la récompense promise par Arthus si les enfants sont revenus vivants. Les PJ méritent bien un peu d'argent.



2

La disparition

En quelques mots...

Poursuivant la tablette perdue d'Aldour, les PJ suivent la piste d'un certain Jessé jusqu'à la cité de Sangrepierre. Là, ils se retrouvent confrontés sans le savoir à la secte qu'ils ont démantelée dans l'épisode précédent, et à la disparition d'Aldour. Une course contre la montre s'engage pour retrouver Aldour et le sauver in extremis d'un terrible rituel.

L'histoire jusque là

Aldour a apparemment déterré un sacré lièvre. Désormais, ce sont deux partis qui se disputent sa découverte. D'un côté, Ernestine Brassevin, via son homme de main Jessé, compte bien mettre la main sur l'ancienne tablette. De l'autre, Valdin Farin, membre des Héritiers de l'os, se fait un devoir de la récupérer.

Valdin a été contacté par Colomban (ou l'un des PNJ de l'épisode précédent) à l'aide d'un message porté par un pigeon voyageur. Comprenant l'importance de la découverte, il a envoyé quelques hommes en urgence à Valféroy. Habitué à communiquer avec la vallée isolée, il connaît quelques raccourcis qui ont permis à ses hommes d'assister aux funestes événements de la fin du précédent scénario. Si Boisandre a été rasé, c'est animés d'une immense colère qu'ils décident de reprendre possession de l'objet.

Malheureusement pour eux, Jessé est passé par là. Après une rapide enquête à Valféroy, les hommes de Valdin ont tiré les mêmes conclusions que les PJ mais se sont mis à la poursuite de Jessé sans attendre. Ils ont tenu au courant leur maître, Valdin, par pigeon, puis sont partis en chasse. Désormais, ils sont sur les talons de Jessé avec une légère avance sur les PJ. Valdin n'exclut pas l'idée de faire parler Jessé afin de connaître son commanditaire. Et surtout, il voit en cette tablette l'élément manquant pour achever un rituel sur lequel il travaille depuis longtemps, et qui permettrait de rendre toute sa gloire à sa déesse.

Résumé du scénario

Les PJ ont retrouvé la tablette volée à Aldour lors du précédent scénario mais elle a à nouveau été dérobée. Les PJ sont dépêchés pour la récupérer et le voleur a tout au plus quelques jours d'avance. Ils découvrent que ce dernier a rejoint une caravane marchande, mais ils arrivent trop tard : la caravane a été attaquée et l'homme a disparu. Leur piste finit en cul de sac alors qu'ils arrivent à Sangrepierre.

Un événement relance l'affaire : Aldour a lui aussi disparu. Les PJ se lancent sur sa piste et remontent jusqu'à l'un des mercenaires qu'Aldour avait engagé. Découvrant qu'il y a peut-être plusieurs personnes impliquées dans ce mystère, ils se rendent sous la cité, dans un dédale de galeries appelé les Mille veines. Là, ils espèrent arriver à temps pour stopper *in extremis* un rituel dans lequel Aldour est la composante principale. Malheureusement, le rituel tourne mal et une partie de ses participants, ainsi que les PJ, est affectée et envoyée ailleurs… dans un autre temps.

Dramatis personae

Les personnages présentés dans ces encadrés sont, pour certains, déjà connus. Leur présence signifie leur importance pour l'intrigue, mais leur présentation, s'ils n'ont pas fondamentalement changé, renverra à leur description lors de leur première apparition. La rubrique « *fonction* », est, elle, toujours mise à jour.

Introduction : trouvez la tablette

L'histoire reprend là où nous avons laissé les PJ à la fin du scénario précédent. Alors que, pour une raison ou une autre, les PJ ont un goût amer dans la bouche, le seigneur Arthus leur demande de rapporter la tablette qui a de nouveau disparu, avec les travaux de Colomban la concernant.

Une nouvelle mission loin de Valféroy

Arthus est furibond. Il ne supporte pas l'idée que l'on ait pu le voler une seconde fois. Il mandate donc les PJ pour retrouver la tablette puis rejoindre son frère Aldour pour se mettre à son service. Il leur promet une solde confortable de 3 souverains par semaine, plus toutes les primes que son frère pourrait leur accorder.

Avant toute chose, Les PJ doivent découvrir ce qui est arrivé. Le vol a clairement eu lieu pendant les événements tragiques de Boisandre, alors que le manoir était presque dépourvu de gardes. Coïncidence ? Dans tous les cas, le voleur a au moins une journée d'avance, voire deux ou trois en fonction du temps que vous avez pris pour gérer l'acte 3 du scénario précédent.

Aldour, seigneur d'Hurlain – 55 ans

Dramatis personae



Cf. Scénario 1, p.87

Fonction. Pour ce scénario, Aldour représente l'objet de la recherche des personnages. Il n'aura que peu de présence jusqu'à l'acte 3

Valdin Farin – 31 ans

Dramatis personae



En quelques mots. Valdin est issu de Boisandre. Cousin de Colomban, il a décidé il y a des années de quitter la vallée et de s'installer à Sangrepierre pour y négocier le bois. Mais c'est aussi l'un des membres des Héritiers de l'os, dont il entretient le culte dans la cité. Il évite cependant les enlèvements d'humains et préfère le sacrifice sanglant d'animaux. Avide de connaissance, il voit là une opportunité d'en savoir plus et, qui sait, de trouver un moyen de contacter sa déesse.

Mots-clés : grand, carré, barbu, cicatrice en U sur la joue gauche, déterminé, sans pitié, sans remords, malin.

Fonction. Pour ce scénario, Valdin est une ombre. Il est peu présent physiquement, mais est derrière tout une partie des mésaventures des PJ.

Agralain – 23 ans

Dramatis personae



En quelques mots. Né d'un père tisserand, Agralain a eu la chance de pouvoir étudier dans l'une des plus grandes universités du royaume. Quand il a trouvé une place auprès d'**Aldour**, il en a été ravi : le vieux collectionneur lui offrait l'occasion d'approcher des raretés qu'il n'aurait jamais imaginé pouvoir contempler.

Mots-clés : a l'air d'un adolescent, blond, cheveux mi-longs, pas un poil sur le menton, voix douce, toujours impeccable, discret, sympathique, souriant, attaché à Aldour, fidèle, respecte la loi, volontaire, pas aventureux, casanier.

Fonction. Agralain représente avant tout une source d'information. Il est également le meilleur vecteur pour mettre les PJ en mouvement. Si vous avez besoin que les PJ apprennent quelque chose, qu'ils se lancent sur une piste, il est le PNJ idéal.

Ernestine Brassevin – 36 ans



En quelques mots. Être une femme dans un monde d'hommes, et plus encore dans un monde aussi violent que les bas-fonds de Sangrepierre, n'est pas facile. Pourtant, Ernestine a réussi, à la force de sa volonté et de son intelligence, à se faire sa place. Sa taverne lui sert de façade mais sa véritable activité reste le recel. En une décennie, elle a fait de sa gargote sans prétention une véritable plaque tournante du Précipice. Mais elle n'est pas sans rival. **Lagramort Urgal**, un des maîtres de la pègre du quartier, aimerait la voir tomber.

Mots-clés : paraît 50 ans, cheveux gras et filandreux, peau cireuse, visage maigre et creusé, ambitieuse, avide, sans pitié, machiavélique, ne prend pas de risques sans les calculer.

Fonction. Elle n'est là que pour mettre des bâtons dans les roues des PJ et leur compliquer la tâche. Accordez-lui l'importance et le temps qui vous semble approprié : elle peut être un léger obstacle si vous désirez que ce scénario ne traîne pas trop en longueur ; mais si vous voulez faire durer les choses, elle pourrait devenir un adversaire retors. N'hésitez pas à mettre en scène **Lagramort**, son adversaire le plus farouche (décrit page 142). L'ennemi de mon ennemi est mon ami...



Karst Vaughn – 38 ans

Dramatis personae

En quelques mots. Ce mercenaire est une force de la nature. S'il a survécu jusque-là, ce n'est pas un hasard. Son crâne rasé est couturé de cicatrices, mais il doit sa survie à sa force et à sa détermination autant qu'à l'aide de son frère avec qui il s'est battu des années durant. Malheureusement, ce dernier est mort au cours de la récente expédition dans les **Mille veines** ordonnée par Aldour. Depuis ce jour, Karst rêve de revanche mais ne peut s'empêcher de noyer sa peine dans l'alcool et la drogue.

Mots-clés : Fatigué, triste, abattu, drogué, en colère, grand, chauve, couturé de cicatrices, bourru, honorable au fond.

Fonction. Il s'agit d'une fausse piste, mais aussi d'une source d'informations. Il pourra également tenter de persuader les PJ de ne plus se mêler des affaires du vieil homme, s'ils tiennent à la vie.



Interroger les soldats

Les incidents de Boisandre ont monopolisé le gros des troupes. Malheureusement, il ne restait que cinq soldats au manoir, qui étaient tous affectés à la surveillance des prisonniers. Les soldats n'ont donc rien vu ni entendu.

Interroger les servants

Si les PJ avaient déjà parlé à **Guérie** dans le scénario précédent, mettez-la de nouveau en scène. Elle n'a pas à proprement parler vu le voleur, mais elle a remarqué dans la cour la présence d'un homme qu'elle n'avait ja-

mais vu. Elle avait attribué cela à l'agitation ambiante, et l'homme s'était dirigé vers l'intérieur du manoir quand les autres se préparaient à partir. La description de l'homme leur fait immédiatement penser à ce marchand qui les avait renseignés sur les pillards : Jessé. Et sa présence le jour des incidents de Boisandre paraît clairement étrange.

Interroger les villageois

Selon ce que les PJ auront accompli durant le scénario précédent (notamment si les enfants sont encore en vie ou non), il sera plus ou moins difficile d'obtenir des renseignements de la part des villageois.

- » Certains villageois ont vu Jessé partir du manoir et se diriger directement vers l'atelier de Loup. Certains l'ont aussi vu prendre la route du Sud.
- » Loup lui a vendu de quoi équiper son cheval : sacs et sellerie. Mais il l'a dirigé vers le Pinçon bleu pour les vivres.
- » Au Pinçon bleu, Gelem lui a vendu une semaine de rations sèches avant de le voir s'éloigner vers le Sud. Elle semble cependant ne pas tout dire. Sur un test de **Charisme (Persuasion) DD12** réussi, elle avoue qu'elle a aussi fouillé dans ses affaires, le trouvant louche. Elle y a vu plusieurs lettres parlant d'un rendez-vous dans les faubourgs de Sangrepierre, et d'un certain Passereau.

Préparer le départ

Arthus montre un certain empressement. En effet, il a peur que les personnages perdent trop de temps. Les montures qui leur avaient été prêtées lors de l'aventure précédente leur sont données en récompense pour leurs services. On leur fournit aussi des rations pour une semaine (même si le voyage vers Sangrepierre ne devrait pas prendre plus de trois jours) et 20 souverains chacun d'avance pour les frais à venir. S'ils ont des proches au village, il est temps de leur dire au-revoir, car ils ne les reverront pas de sitôt. Rapidement, les PJ s'éloignent vers le Sud et le col marquant la fin de Valféroy.



Ce premier acte est relativement dirigiste. Il s'agit de rythmer le voyage des personnages jusqu'à Sangrepierre tout en les mettant sur les pistes qui leur permettront d'aborder les actes 2 et 3. Il s'agit aussi de laisser leurs méninges se reposer un peu après le scénario précédent, avant de les remettre en marche à plein régime dans les actes suivants.



Jessé

Acte 1 – Sur la piste de Jessé

Résumé de la situation : Les PJ se lancent à la poursuite de Jessé sans vraiment savoir où ils se dirigent, si ce n'est qu'ils doivent se rendre en direction de Sangrepierre. Une course qui va leur réserver quelques surprises.

Le décor change radicalement quand les personnages sortent de la vallée. D'une zone de forêts sombres et épaisses, ils débouchent sur une série de vallons de montagne aux flancs herbeux et rocheux. Un unique chemin serpente entre les roches, montant plus souvent qu'il ne descend et bifurquant rapidement vers l'Est. Il mène, ils le savent, jusqu'au plateau surplombant Sangrepierre. Il pleut quand ils grimpent le long du plateau, rendant la progression longue et difficile. Ils perdent du temps. Ce n'est qu'après deux jours de progression (et une nuit passée sous la pluie) qu'ils atteignent l'**Épervier rouge**, un petit relai fortifié marquant l'arrivée sur le premier plateau surplombant Sangrepierre.

Tenu par **Eckar**, un ancien soldat solitaire, il ne s'agit que d'une petite maison contenant une salle commune dans laquelle les voyageurs peuvent dormir, ainsi que deux écuries pour les chevaux. Le tout est entouré d'une haute palissade.

Si les PJ lui décrivent Jessé, l'homme déclare l'avoir vu passer deux jours auparavant, et il sait qu'il se dirige vers Sangrepierre. Il a d'ailleurs, semble-t-il, rejoint une petite caravane marchande (deux marchands, quatre conducteurs et deux mercenaires) afin d'éviter de voyager seul, le plateau étant réputé pour être la cible régulière de pillards. Il lui a même loué un cheval afin de suivre le rythme des caravaniers.

Ce qui semble bizarre à Eckar, c'est que les PJ ne sont pas les premiers à lui poser des questions au sujet de cet

individu. Deux autres personnes sont passées. Il lui est difficile de les décrire mais l'un de ces deux hommes portait une barbe noire et fournie, et avait une cicatrice en forme de U sur la joue gauche. D'ailleurs, à bien y penser, il avait un accent assez similaire à celui des PJ (enfin, pour ceux qui sont nés dans la vallée). Il s'agit de **Valdin**, que les personnages ne connaissent pas.

Rattraper la caravane

La caravane ne se déplace pas à pleine vitesse et il est assez facile de la rattraper. Le **Plateau des géants** (qui surplombe Sangrepierre et dont le nom vient des étranges cratères qui le parcourent, ressemblant à des traces de pas de titans) a connu de violents orages récemment, et son sol argileux et désormais détrempé rend la progression des chevaux épuisante, et celle des chariots difficiles. Ainsi, la caravane a perdu du temps, permettant aux PJ de la rattraper. Jessé pense qu'il a été discret et que personne ne l'a vu.

Au bout de quelques heures (deux au plus s'ils accélèrent le pas avec leurs montures), les PJ aperçoivent de la fumée au loin, derrière une formation rocheuse. Derrière, se trouve la caravane. Les deux gardes sont au sol, ainsi qu'un marchand et un conducteur. Les autres sont cachés sous un chariot. L'autre chariot est en feu. Au milieu de la scène, un griffon (*cf. Créatures & Oppositions p.*176, 22 PVit) est en train de tailler en pièce le chariot afin d'en chasser un marchand grassouillet et appétissant.

Une fois la bête chassée (elle s'enfuit si ses PVit tombent à 11 ou moins, ou si ses PC tombent à 30 ou moins) ou tuée, les PJ peuvent faire le point avec les survivants, heureux d'avoir été sauvés. Si le marchand a survécu, il est même prêt à donner une récompense de 5 souverains par tête.

Ce qu'il s'est passé

Alors que les conducteurs et les deux mercenaires qui escortaient la caravane tentaient de sortir l'un des chariots du trou où il s'était embourbé, cinq hommes à cheval ont surgi. Le bas de leur visage était masqué. Ils ont blessé l'un des mercenaires en guise d'avertissement, puis enlevé Jessé. L'un des conducteurs déclare d'ailleurs avoir entendu l'un des hommes fanfaronner. Un jeune, dit-il, qui parlait « d'aller s'en jeter une à l'**auberge des sept chemins** ». Les hommes ne portaient pas de vêtements distinctifs, mais il peut décrire le visage de **Valdin**, le plus marquant des cinq. Un test d'**Intelligence (Histoire)** (avec l'*avantage* pour un personnage originaire de Sangrepierre ou possédant un historique de voyageur, de marchand ou assimilé) permet de savoir que l'auberge se trouve dans les faubourgs de la cité de Sangrepierre.

Une fois l'incident clos, les caravaniers ont à nouveau tenté de désembourber leur chariot. Ils ont réussi et repris leur chemin. Avec un temps plus clément, ils pensaient être tirés d'affaire, mais le griffon a fondu du ciel. Il a tué le mercenaire blessé ainsi qu'un marchand. Le second mercenaire est tombé ensuite et le conducteur, désormais mort, a tenté de le faire fuir en allumant une torche… qui a fini dans le chariot. D'où l'incendie.

Un test d'**Intelligence (Investigation) DD12** permet de découvrir, sous le chariot intact, un petit sac de cuir puant. Un test d'**Intelligence (Nature) DD19** réussi permet de reconnaître l'odeur et son contenu. Un druide, un rôdeur ou un personnage possédant un historique de chasseur, de primitif ou assimilé, aura l'*avantage* sur ce test. Il s'agit d'un mélange d'herbes macérées dans une huile de poisson. Ce mélange est utilisé comme appât pour les griffons, reproduisant l'odeur nauséabonde émise par les femelles en chaleur. Le temps orageux n'était pas propice à la sortie de l'animal, mais dès que le temps s'est dégagé, il était clair qu'il allait fondre sur la caravane à un moment ou à un autre. Si le test d'**Intelligence (Nature)** a atteint le **DD** de **15**, le PJ peut affirmer que le plateau est connu pour être l'extrémité du territoire de chasse d'un couple de ces créatures. Le sac a été jeté par un des hommes de Valdin. Il semble clair au PJ ayant découvert son utilité qu'il s'agissait d'attirer la bête afin de se débarrasser de la caravane sans se salir directement les mains (et sans prendre de risques).

Les sept chemins

Au galop, il faut une journée et demie pour atteindre Sangrepierre. Cela nécessite de ralentir au moment de redescendre du plateau via le col des larmes du chat. Peut-être existe-t-il un raccourci (utilisé par Valdin et ses hommes et leur ayant permis de gagner une journée), mais il est inconnu des PJ. Il n'est pas compliqué de trouver la fameuse auberge. Elle se trouve au cœur des faubourgs Nord et a pignon sur rue. Mais plus important encore, elle voit passer une grande partie des caravanes marchandes.

Quand les PJ arrivent, l'auberge est bondée, comme à l'accoutumée. La gestion est orchestrée par une Ardalla hyper active. La petite dizaine de servants et servantes court dans tous les sens, les étables sont remplies, les voyageurs cherchent à manger et à boire… Il est difficile d'attraper un employé plus de quelques secondes pour lui poser des questions. Mais la seule personne habilitée à répondre sur les clients reste Ardalla, dont la politique est claire auprès de ses employés : personne ne parle des clients sans son consentement.

Il faut réussir un test de **Charisme DD18** pour réussir à l'intercepter et à discuter plus de quelques secondes avec elle, ou alors prendre son mal en patience et attendre le creux du milieu de l'après-midi ou de la nuit avant le coucher (et éventuellement payer le coucher : la nuit, les portes de Sangrepierre sont fermées et nul ne peut y entrer ou en sortir).

Dramatis locis

Lieu : Les sept chemins

L'auberge est toujours bondée. Bâtiment de pierre et de bois, elle est flanquée de deux grandes écuries et d'une dépendance pour les employés. L'auberge est composée d'une immense salle commune où une cinquantaine de clients peuvent dormir la nuit, d'une cuisine à l'arrière avec les appartements de la propriétaire, et de huit chambres individuelles à l'étage.

Mots-clés : pierre, bois, toit d'ardoise, bondée, réputée, propre, agréable, reconnue.

Prix : Nuit en salle (5 s.c), Nuit en chambre (1 d.a), pension complète (+2 s.c), bain (1 s.c), repas (1 à 3 s.c).

Personnage : Ardalla Darbor

Fille de l'ancien propriétaire, elle a repris l'auberge après la mort subite de ce dernier suite à une pneumonie fulgurante, deux mois auparavant. Cette jeune femme d'une vingtaine d'années dirige son établissement avec une poigne de fer. Mais elle possède aussi, contrairement à son défunt père, un sens aigu de la légalité, et là où son père acceptait parfois de couvrir certains clients un peu louches, elle refuse.

Mots-clés : grande, brune, taches de rousseur sur le visage, regard affirmé, habillée de manière pratique, sèche, sûre d'elle, loyale, légaliste, ne prend pas de gants.



Ardalla est intelligente et perspicace. Un simple test de **Charisme (Persuasion) DD9** permet de la mettre en confiance quant aux intentions des personnages. Elle a effectivement vu passer **Valdin** et ses hommes. Elle connaît le personnage, mais s'est toujours méfiée de lui. Il se sert parfois de l'auberge comme lieu de rassemblement et de beuverie. Elle sait qu'il traîne dans le coin et qu'il possède une petite maison. L'un de ses employés l'a déjà vu s'y rendre en revenant d'une course. Ardalla ou lui peuvent indiquer le lieu situé à moins de dix minutes de là, et le jeune garçon d'étable peut même les y conduire.

La maison de Valdin

La maison est une petite bâtisse de bois. Elle est légèrement isolée au bout d'un petit chemin, et adossée à la falaise. Une petite barrière entoure la maison, délimitant un terrain large d'une dizaine de mètres autour de cette dernière. Si les personnages inspectent ce petit lopin de terre, un test d'**Intelligence (Investigation) DD15** permet de voir que le sol a récemment été foulé par une dizaine de personnes et quelques chevaux.

Quand on s'approche, on se rend vite compte que la porte de la maison est entrouverte. L'intérieur est vide et il n'y a personne. Une trappe est ouverte au centre de l'unique pièce qui donne sur la cave. Cette dernière est sens dessus dessous. Une énorme table de bois a été renversée et le cadavre d'un des hommes de Valdin gît dans son sang. Une chaise est renversée et on aperçoit une corde de chanvre coupée à ses pieds. La table est entourée de bougies colorées, au sol elles aussi. La cire présente sur le plateau atteste qu'elles y étaient attachées. La cire se mélange çà et là avec un peu de sang, désormais séché. Sur le mur derrière la table, une fresque. La même que sous la maison longue de Boisandre. Tout le reste est vide et aucun indice ne permet de savoir ce qu'il s'est exactement passé. Le cadavre ne possède aucun bien significatif, simplement une bourse contenant 7 demis d'argent. Il est mort depuis un jour (ou deux si les PJ avaient plus de deux jours de retard sur Jessé).

Ce qui se trame en coulisses

Jessé a été enlevé par les hommes de Valdin. Mais Ernestine ne compte pas en rester là. Informée par certains de ses informateurs que Jessé a été vu et emmené par Valdin jusqu'à une cache dans les faubourgs, elle ne traîne pas. Elle fait récupérer Jessé et capturer ses ravisseurs. Elle s'empare au passage de la tablette et des notes incomplètes de Colomban, et prend la peine de les compulser. Elle comprend que Valdin et elle ont des intérêts communs (ou qu'elle pourrait en tous cas le manipuler pour aller dans le sens de ses intérêts). Tous deux se rencontrent alors et décident de sceller une alliance. Le premier pas de cette entente est de récupérer les informations détenues par Aldour sur l'autre partie de la tablette, ses recherches… et les connaissances de Karst Vaughn (revenu d'une expédition sous la cité). Ernestine agit par appât du gain alors que Valdin veut découvrir les éléments d'un rituel sur lequel il travaille afin de ramener sa déesse sur le devant de la scène. Ainsi, l'enlèvement de Karst et d'Aldour a été organisé la veille au soir. Les PJ ont au moins deux jours, voire trois, de retard.

Arrivée au manoir d'Aldour

Le manoir est calme. Il se situe à la limite de la Terrasse et du Passage. Quand **Agralain**, le serviteur d'Aldour, ouvre aux PJ, il est assez facile de deviner son inquiétude (test de **Sagesse (Perspicacité) DD10**). Quelques questions suffisent à lui délier la langue. Soulagé de pouvoir se confier, il leur annonce que son maître a disparu depuis trois jours.

Mais que s'est-il passé ? Où est Aldour ?

Agralain ne connaît pas le fin mot de l'histoire, mais il sait que son maître a commandité une expédition ratée dans les **Mille veines**. Il a assisté à une altercation entre Aldour et **Karst**. Il sait enfin que son maître avait eu une révélation suite à l'expédition de Karst et était sorti, ses notes sous le bras (avec la copie sur parchemin de la tablette perdue), sans prendre la peine d'engager un garde du corps. Pour lui, le coupable est tout trouvé. Il espère que les PJ pourront faire quelque chose.

Acte 2 : Retrouver Aldour

Résumé de la situation : Jessé enlevé, puis envolé… Ses ravisseurs disparus… La piste s'arrête. Le seul indice qui reste aux PJ est éventuellement cette histoire de passereau (*cf.* introduction) dans les affaires de Jessé. Mais Aldour a disparu et il est temps de le retrouver. La seule piste ? Karst. Mais où est-il ?

Si l'on en croit Agralain, Karst a clairement menacé Aldour. Agralain sait que le frère de Karst est mort dans la dernière expédition et il sait aussi que l'objectif de cette mission était de retrouver le **Temple de Pluton**. Il ne connaît pas Pluton, mais suppose qu'il s'agit d'un dieu de l'époque impériale. Il ne connaît pas non plus les détails de la mort du frère de Karst. Cependant, Karst était visiblement alcoolisé et extrêmement véhément.

Et la tablette ? Il faut retrouver Aldour en priorité.
Le passereau ? Cela ne lui dit rien.

Où est passé Karst ?

La taverne du **Piquier d'or**, située dans **le Passage**, à la frontière du **Précipice**, est le lieu de rendez-vous de bien des mercenaires en ville. C'est ici que sont recrutés les gardes pour les caravanes et les expéditions dangereuses. C'est aussi là qu'**Agralain** a recruté **Karst**. Il pense qu'il s'agit aussi de son bouge habituel. Son propriétaire, **Clifton**, un ancien mercenaire désormais à la retraite, tient l'établissement. Ce dernier n'a pas vu Karst depuis qu'Agralain l'a recruté. Mais il croit savoir qu'il avait ses habitudes dans une autre taverne de la cité, « certainement moins honorable que la mienne » selon lui.

Il ne reste plus qu'à enquêter en ville. Un jet d'**Intelligence (Investigation) DD15** réussi permet de mettre la main sur une piste menant à Karst dans la journée. En cas d'échec, les PJ perdent une demi-journée pour chaque tranche de 3 séparant le résultat du test de la difficulté (Utilisez les règles de test de groupe, p.262 du *Manuel des* règles).

Leur investigation mène les PJ jusque dans le quartier du Précipice. L'ambiance change alors radicalement. Là où le Passage était un lieu foisonnant de marchands et d'échoppes, d'auberges et de tavernes bordées de maisons hautes et bien entretenues, le Précipice est un lieu de chaos et de misère. Les mendiants y sont légion. Si les PJ ont échoué au précédent test d'enquête, des malandrins les prendront pour cible au cours d'un traquenard en règle. C'est le moment de mettre en scène une petite embuscade (trois ou quatre **malfrats**, *Créatures & Oppositions* p.336, 18 PVit – Figurant : s'il tombe à 0PC, il est mis hors combat) pour les mettre dans l'ambiance.

Le Glaive affamé

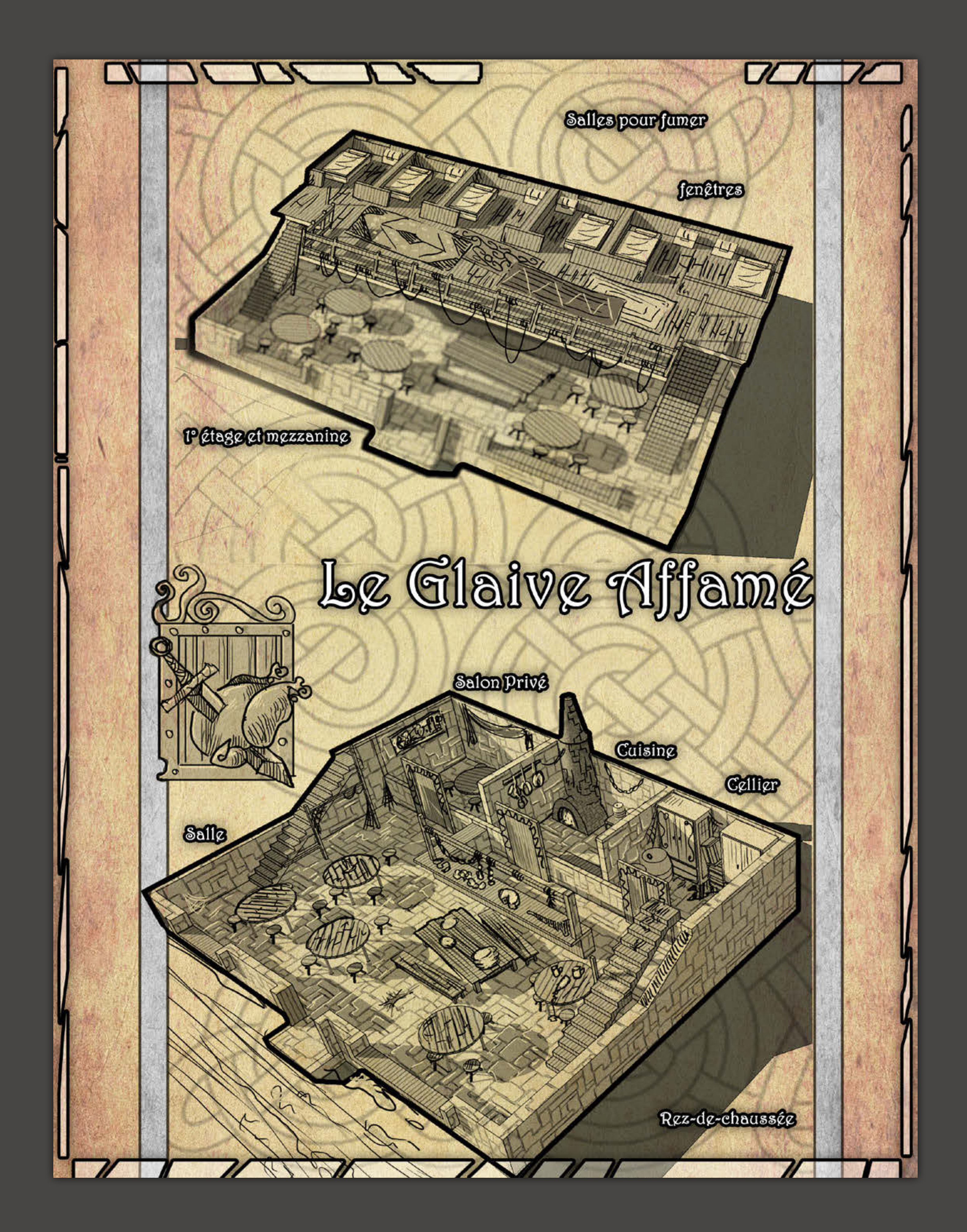
L'enquête mène les PJ dans cette petite taverne miteuse, aux murs défraîchis et au mobilier recouvert de crasse. Située non loin du bord du **Précipice**, elle dispose d'une vue imprenable sur le vide via une faille dans la muraille située juste en face de l'établissement. Il s'agit aussi du rendez-vous d'une partie de la pègre locale, qui a pris pour habitude d'utiliser la faille en question pour se débarrasser des corps encombrants. L'établissement appartient secrètement à **Ernestine Brassevin** et est gérée par **Sard Tombran**. Le lieu ne paie pas de mine mais est bondé jusqu'après le milieu de la nuit.

Karst se trouve dans la taverne. Il a été accueilli dans un petit salon privé par Ernestine, bien décidée à en savoir plus sur ce qu'il a découvert sous la cité. Elle est actuellement absente. Interrogé à propos de Karst, Sard nie l'avoir aperçu ces derniers jours. Mais il se déclare prêt à les aider s'ils en ont besoin et propose même de les faire mander si Karst devait se pointer pour étancher sa soif. Un test de **Sagesse (Perspicacité)** réussi contre le bluff du tenancier permet de se rendre compte qu'il cache quelque chose, même s'il le fait avec aplomb.

Si les PJ ratent ce test, vous pouvez également les mettre sur la piste en organisant un étrange balai de serviteurs tenant absolument à rester discrets. Ils se rendent jusqu'au salon où Karst est retenu, les bras remplis de bouteilles et d'autres choses (drogue) cachées sous des linges. Interrogé discrètement, un serviteur ne mettra pas plus de quelques secondes à tout déballer, surtout si les PJ sont menaçants

J'avais déjà lu *Ce brave Titus*

Cette partie reprend le début du scénario *Ce brave Titus*, publié dans *Casus Belli#12*. Ceux l'ayant déjà lu constateront cependant de nombreux points de divergence, dont un majeur : Aldour a réellement été enlevé, et le retrouver est l'enjeu des actes 2 et 3. Et le reste du scénario *Ce brave Titus*, demandez-vous ? Vous verrez cela dans le scénario 3.


Salles pour fumer
fenêtres
1° étage et mezzanine
Le Glaive Affamé
Salon Privé
Cuisine
Cellier
Salle
Rez-de-chaussée

(tant que son patron ne voit pas l'interrogatoire). Bref, le tenancier cache quelque chose de louche… Et s'il devait être interrogé par la force, il prétextera que Karst lui doit une grosse somme. Même mis face à son mensonge, il refusera de parler d'Ernestine de quelque manière que ce soit. Au pire, il prendra l'affaire sur le dos. Sard ne connaît pas Aldour et ne sait rien à propos de son enlèvement.

Atteindre Karst

Le salon de Karst est protégé par deux gardes compétents (profil du **malfrat**, *Créatures & Oppositions* p.336, 18 PVit – Figurant : s'il tombe à 0PC, il est mis hors combat). Cela fait quelques jours, depuis son retour de l'expédition catastrophique dans les Mille veines, qu'il noie la mort de son frère dans l'alcool et l'opium. En parlant avec lui, un agent d'Ernestine a entendu parler du temple de Pluton. Il a averti sa patronne et cette dernière a fait enlever Karst la veille au soir. Séquestré dans l'auberge du Glaive affamé, il est maintenu sous opium dans l'espoir qu'il parle.

Des servants lui apportent toutes les heures de quoi boire ainsi que quelques opiacés à fumer. Il est pris au piège, allongé sur une couchette aux draps sales, drogué. Ernestine lui rend régulièrement visite. Elle consigne ses délires, puis fait le tri pour retrouver ce temple qu'elle espère plein de secrets et de richesses.

La salle, située au premier étage, comporte une fenêtre unique fermée par un volet (test de **Dextérité (Outils de voleur) DD12**, ou **Force DD15** pour le forcer). On y accède de deux manières. La porte donne sur la salle principale de la taverne et est gardée. Elle se trouve sur la droite d'un balcon surplombant la salle principale et accessible via deux escaliers latéraux visibles par les gardes. Une trappe cachée sous le lit de gauche donne sur un escalier escamotable qui descend jusqu'aux cuisines. Ces dernières sont constamment occupées par quatre serviteurs et cuisiniers. La cuisine donne sur la salle principale au rez-de-chaussée. Un passage caché dans le mur arrière, près de l'âtre, permet d'accéder discrètement à une ruelle, à l'arrière (moyennant un test de **Sagesse (Perception)** ou **Intelligence (Investigation) DD20** afin de le découvrir dans la cuisine ou dans la ruelle).Les PJ peuvent choisir leur mode d'action. En cas d'attaque frontale ou d'alarme, quatre gardes de plus déboulent en deux rounds. Sard, quant à lui, reste discret quelques rounds. Si les choses tournent mal, il s'enfuit par un passage caché dans le cellier débouchant sur un bâtiment en ruine de l'autre côté de la rue. Il aura cependant une dent contre les PJ : il n'oublie jamais un visage ni un sale coup. Et il en va de même pour Ernestine.

Si les PJ se débrouillent bien, ils devraient pouvoir récupérer Karst discrètement. Mais il faudra le porter. Une fois à l'abri, il faudra un peu de patience pour lui permettre de récupérer et d'être suffisamment lucide pour parler. Une nuit devrait faire l'affaire. Un test d'**Intelligence (Outils d'herboriste) DD18** permet de concocter un mélange efficace (moyennant la dépense d'un souverain) qui devrait le sevrer en quelques heures à peine.

Et mes combats ?

Laissez aux joueurs le choix dans leur manière d'aborder les choses. Ces scénarios optant pour une montée en niveau des PJ à chaque scénario, il n'y a pas un besoin impérieux de confrontations violentes. Toutes les situations peuvent se résoudre par la force aussi bien que par d'autres moyens. Les PJ devraient pouvoir traverser tout le scénario sans tirer l'épée, s'ils le désirent.



Faire parler Karst

Karst n'est pas enclin à parler aux PJ, même si ces derniers l'ont sorti d'un mauvais pas. Il les remercie, mais au départ, il refuse d'accomplir toute action pouvant aider Aldour. Cependant, un test de **Charisme (Persuasion)** permet d'obtenir un certain nombre d'informations en fonction de la difficulté atteinte (utilisez les règles d'aide, rubrique Travailler ensemble, p.261 du *Manuel des r*ègles). Ainsi, les personnages peuvent apprendre les choses suivantes :

(**DD0**) Karst et son frère sont rentrés à Sangrepierre et ont entrepris l'exploration des Mille veines à la recherche d'un ancien temple, sous la cité. Malheureusement, l'exploration a tourné court et Karst est le seul survivant du groupe. (**DD5**) L'exploration a effectivement mis à jour d'anciens tunnels menant profondément dans la montagne et, il suppose, sous le cœur de la cité. (**DD8**) Il ignore l'identité de ses ravisseurs mais il se souvient qu'une femme venait le voir dans la fumerie pour lui poser des questions sur le temple. (**DD10**) Il l'avoue, il a noyé sa peine dans les paradis artificiels, et il se peut qu'il ait trop parlé. Mais il ne se souvient pas de grand-chose. (**DD13**) Il en veut à Aldour pour la mort de son frère et il avait décidé de la lui faire payer. Alors il l'a suivi après qu'ils se soient disputés. (**DD15**) Il l'a suivi jusqu'à un érudit qu'il connaît bien, **Sejer Lhuman**. Ce dernier évalue souvent les objets rapportés après une expédition. À la sortie de chez Sejer, Aldour a été attaqué par plusieurs hommes. La description de l'un d'entre eux fait penser à Valdin. Après cela, c'est le trou noir. (**DD18**) Il pense avoir été assommé. Il a eu quelques phases de demi-réveil pendant qu'on le transportait. Il a entendu parler du temple, sans se souvenir de détails précis. (**DD20**) Il a refusé autant qu'il a pu d'en donner la localisation. Il accepte cependant de le donner aux PJ s'ils le demandent. (**DD23**) Il y a des choses, en bas… Il supplie les PJ de ne pas s'y rendre… Elles ont tué son frère.

La situation à la fin de cet acte

Karst est libre, Aldour manque toujours à l'appel… Mais les choses se précisent. Pour le moment, cependant, les PJ ne savent certainement pas trop dans quel panier de crabe ils ont fourré la main. Il est important de continuer à jouer l'ambiguïté et de laisser le flou s'installer. Il peut être clair à leurs yeux que deux groupes travaillent ensemble, mais il est difficile d'avoir le fin mot de l'histoire. Quoiqu'il en soit, il est temps de sauver Aldour.

Ce dernier est prisonnier des Héritiers de l'os, qui ont compris que l'homme pourrait leur être utile. Aldour ne connaît pas la secte, ni leurs méthodes, ni leurs rites… Et Valdin a trouvé le moyen de se servir de lui et de son intellect. Il lui a proposé de prendre part à un rituel magique qui lui permettrait de revivre une fraction du passé de la cité, à l'époque de la fresque. Valdin espère y trouver des informations sur sa déesse, tandis qu'Aldour, lui, est enthousiaste à l'idée d'en découvrir plus sur le passé de la cité. Son indécrottable curiosité le pousse à accepter. Ils décident donc de se rendre dans les Mille veines, jusqu'au temple de Pluton, afin de se servir du lieu comme catalyseur.

Acte 3 : Arrêter le rituel

Résumé de la situation : Il faut retrouver Aldour. Alors que les PJ continuent leur chemin à sa recherche, les Héritiers de l'os, soutenus par Ernestine (qui leur fournit l'appui de **Sandral**, un mage récusari qu'elle paie à prix d'or), s'apprêtent à lancer un terrible rituel aux conséquences imprévues.

Retrouver les traces d'Aldour

La meilleure piste est Sejer. Érudit vivant dans le quartier du Passage, près de la porte Nord, il est réputé en ville pour estimer les choses à leur juste valeur. Un homme fiable, dit-on.

Sa petite échoppe ne paie pas de mine, mais il n'a pas besoin de place de stockage. Quand les PJ arrivent, il les accueille tout d'abord avec plaisir. Mais dès que l'on évoque Aldour, son visage se ferme. Sejer n'est pas un homme courageux. Il n'est pas fier de ce qu'il a fait, mais il avait des dettes à honorer et une personne (Ernestine, qu'il ne connaît pas personnellement, et dont il ne connaît pas le nom) a racheté ses dettes. Il a toujours eu affaire à un homme encapuchonné dont il distinguait mal les traits. En échange, il doit l'informer régulièrement quand certains objets transitant chez lui sortent de l'ordinaire. La dernière fois que l'homme est venu, c'était pour lui demander de l'aider à tendre une embuscade à Aldour. L'érudit peut donner aux PJ le protocole de contact si ces derniers réussissent un test de **Charisme (Persuasion) DD18**. Il s'agit de laisser un mouchoir pendre à l'un des barreaux de sa fenêtre, la nuit venue. Malheureusement pour Sejer, ce signal ne fonctionne plus. Et dès que les PJ quittent son échoppe, il sera assassiné par les hommes d'Ernestine.

Au final, Sejer ne sait pas qui a capturé Aldour, mais il peut révéler que lorsque ce dernier l'a quitté, il a été attaqué par plusieurs hommes. Puis, Sejer a entendu l'un d'entre eux dire qu'ils devaient emmener Aldour dans un ancien temple sous la cité (chose qu'il trouve surprenante).

Le bazar des rats

Karst refuse d'accompagner les PJ, à moins que l'un d'eux réussisse un test de **Charisme (Persuasion) DD18.** Mais quoiqu'il en soit, il va leur falloir traverser les Mille veines et aussi le bazar des rats (*cf.* Sangrepierre, p.23).

Avant d'atteindre le bazar, il faut trouver une porte du vent. Pour cela, il faudra, au choix, engager un guide dans une des tavernes du Précipice, moyennant 5 s.o, en espérant qu'il ne prépare pas un sale coup afn de dépouiller les PJ (n'est-ce pas le moment de mettre en scène une embuscade avec un **malfrat** par PJ – *Créatures & Oppositions* p.336, 18 PVit ?), ou réussir un test d'**Intelligence (Investigation) DD20** afin d'en trouver une en 1d6 heures (un échec signifie qu'ils ont attiré l'attention sur eux et ils se retrouvent confrontés à une bande de un malfrat par PJ).

Il faut également un bon équipement et un peu de courage pour descendre la falaise pour accéder à une des ouvertures débouchant sur les Mille veines. Vous pouvez donner quelques frayeurs à vos joueurs en leur demandant un ou deux tests de **Force (Athlétisme)** afin de réussir leur descente, mais rien de plus que quelques sueurs froides.

Le bazar se trouve après 200 mètres de progression depuis la falaise, dans une salle naturelle emplie de stalactites, stalagmites et autres formations calcaires et rocheuses. La plupart sont légèrement rouges à cause de la roche ferreuse de la montagne. La salle devait contenir de l'eau, comme en témoignent d'anciens gours, mais les bassins et lacs souterrains ont depuis longtemps été vidés. Désormais, de nombreuses tentures meublent les lieux, sous lesquelles les marchandises illégales se négocient sous le manteau. Au bout de la salle, vers la seule sortie possible, quatre gardes (profil du **malfrat,** *Créatures & Oppositions* p.336, 18 PVit – Figurant : s'il tombe à 0PC, il est mis hors combat) demandent aux PJ un souverain par tête en guise de péage. Si les PJ créent un esclandre ou s'ils tentent un passage en force, le roi des rats débarque en quelques secondes (profil du **gladiateur,** *Créatures & Oppositions* p.335, 25 PVit). Le roi des rats a une dangerosité de 5, mieux vaut fuir vite dans les galeries.

Les galeries jusqu'au temple

Le cheminement jusqu'au temple ne devrait pas être outrageusement difficile, mais il faut que les PJ sentent qu'il s'agit d'une exploration de longue haleine. Ils doivent emprunter de nombreuses galeries, quelques passages difficiles, et les trois kilomètres qu'ils doivent parcourir en utilisant de nombreux détours prennent

Score (d6)	scène
1	Les PJ arpentent une étroite galerie. Ils débouchent sur une salle remplie d'eau qu'ils doivent traverser à la nage. Il faut 5 rounds pour traverser le bassin, qui est habité par deux nuées de poissons mordeurs (*Créatures & Oppositions* p.314, 14 PVit – éliminées arrivées à 0 PC).
2	Les PJ se retrouvent face à un siphon naturel. Ils doivent plonger et effectuer une nage en apnée sur une vingtaine de mètres. Demandez-leur un jet de sauvegarde de **Constitution DD12** ; en cas d'échec, ils encaissent 1d4 PC de dégâts pour chaque tranche de deux points entre leur résultat et la difficulté (Par exemple, 3d4 si un PJ obtient un résultat de 6).
3	Les PJ doivent franchir une passerelle rocheuse glissante. Ils doivent réussir un test de **Dextérité** (**Acrobatie**) **DD10** avec *désavantage* ou tomber en contrebas (1d6 PC de dégâts), et risquer de se faire étriper par une douzaine de rats géants (*Créatures & Oppositions* p.319, 14 PVit).
4	Alors que les PJ évoluent dans un passage particulièrement étroit, des concrétions se détachent du plafond. Demandez un jet de sauvegarde de Dextérité DD14 pour éviter de subir 2d6 PC de dégâts.
5	Les PJ arrivent dans une salle emplie de toiles d'araignées. Plusieurs carcasses d'araignées gisent là et les toiles semblent déchirées et brûlées. Au milieu de la salle, ils sont attaqués par une araignée géante et quatre araignées-loup géantes (*Créatures & Oppositions* p.295 et p.296 17 PVit chacune).
6	Une salle étrange, emplie de cristaux très légèrement phosphorescents. Rien de particulier.
7	Les PJ se retrouvent face à une galerie effondrée, mais un passage existe plus haut. Il faut grimper de 4 mètres en réussissant un test de **Force** (**Athlétisme**) **DD13** avec *désavantage* (à cause des parois humides et glissantes). En cas d'échec, le PJ tombe au sol et subit 1d8 PC de dégâts (ne demandez qu'un test par PJ, inutile de risquer un effet Benny Hill avec des chutes à répétition : une fois que le personnage est tombé, il peut recommencer et finalement atteindre le passage surélevé).
8+	Les PJ évoluent sur un sol peu stable qui se dérobe sous leurs pieds. Un jet de sauvegarde de **Dextérité DD12** réussi leur permet d'éviter de subir 1d6 PC de dégâts. Ils se retrouvent alors dans un tunnel apparemment maçonné. Le plafond est à plus de deux mètres et les murs sont couverts de crânes humains parfaitement rangés. D'un côté, la galerie est effondrée, de l'autre… ils approchent du temple de Pluton.

3 heures à arpenter. Cependant, ils n'ont pas encore trouvé le chemin qu'ils découvriront dans le prochain scénario, un peu plus direct, mais un peu plus risqué.

Demandez à un joueur de se saisir d'un d6 et de le lancer. Regardez sur le tableau ci-dessous à quelle scène il correspond. Quand elle est résolue, passez au joueur suivant et demandez-lui de jeter 1d6+1. Quand les personnages atteignent ou dépassent 8, ils arrivent à la scène finale. Si vous tombez deux fois sur la même scène et qu'il vous semble incongru de voir cette scène arriver de nouveau, faites simplement relancer le dé.

Trop tard ?

Valdin et cinq de ses hommes ont retrouvé le temple de Pluton grâce aux indications de Karst. Depuis plusieurs heures, ils préparent un rituel magique avec l'aide de Sandral. Quand les PJ arrivent, le rituel est sur le point de commencer. Il s'agit d'une version modifiée du *Perce-rêve (cf.* p.74) permettant d'explorer le passé au cours d'un rêve. Quand les PJ arrivent, ils peuvent voir Aldour allongé au centre de la pièce, à côté du pilier central du temple. Il avale un fruit sec que Sandral lui tend.

Avant même que quiconque ait eu le temps de bouger, des cris se font entendre depuis les galeries partant du temple. Des cris suraigus et terrifiants. Tout à coup, une vague de créatures humanoïdes blanchâtres et maigres surgit et se jette sur les participants au rituel, dont Sandral. Ce dernier est projeté contre le pilier central alors qu'il était en train de psalmodier. Des éclairs jaillissent du pilier et de Sandral, touchant tous ceux qui ne sont pas encore aux prises avec les créatures : Valdin, Aldour et les PJ (et éventuellement Karst). Fondu au noir.

Dramatis locis

Lieu : Le temple de Pluton

En réalité, le temple d'aujourd'hui correspond à la salle centrale de la nécropole qui s'étendait jadis sous le temple. La partie qui intéresse les protagonistes de ce scénario se trouve être la salle centrale, une salle ronde aux murs couverts de fresques (dont certaines ont été détruites) représentant l'histoire de Lapisanguis jusqu'à la période qui a précédé l'invasion du Roi-liche. En son centre, un pilier monte jusqu'au plafond, reliant symboliquement les enfers au monde des vivants. Son sommet débouche à l'air libre après avoir traversé le plafond, au cœur de la demeure de la famille la plus riche de la cité : les Norval.

Mots-clés : pierre de taille rougeâtre, antique, solide, angoissant, immense, merveille d'architecture, clés de voûte surréalistes, fresques fascinantes.



Fin de scénario et de partie

Ce scénario se termine sur un *cliffhanger*. Mais cela convient aussi parfaitement à une fin de partie, afin de laisser les joueurs dans l'expectative. La suite, donc, au prochain épisode. En attendant, laissez donc les PJ passer au niveau 4 : ils l'ont bien mérité !



Conclusion : un autre monde

Les PJ s'écroulent sur un sol dur et froid mais étrangement humide. Ils ne savent pas du tout où ils sont, ni combien de temps a passé. Ils sont totalement perdus. Les voilà face à un piédestal d'un mètre de haut sur lequel est posé un trident fait d'or et d'argent. Ce dernier crépite un instant alors que le portail se referme. Puis tout est noir. Un test de **Sagesse (Perception) DD10** leur permet d'entendre des pas s'éloigner en courant. Ceux dont le jet a atteint un DD15 aperçoivent deux silhouettes portant des toges luxueuses, dont l'une range un couteau ensanglanté dans ses vêtements.

Ils s'aperçoivent tout à coup que le sol est en réalité recouvert de sang. Non loin de là, le corps d'une jeune femme (Lavinia, cf. scénario 3) gît, immobile. Elle respire encore, mais faiblement. Du sang coule de ses poignets sectionnés et de sa bouche. À quelques mètres se trouvent ses mains et sa langue tranchées. Soudain, une quinzaine d'hommes en armes surgissent, hurlant aux PJ de se rendre dans un langage archaïque.

PNJ du scénario

Aldour d'Hurlain

Humanoïde de taille M, Neutre Bon
Classe d'armure 10
Points de combativité 10 (3d8-3) / **Points de vitalité** 12
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	10 (+0)	8 (-1)	20 (+5)	14 (+2)	16 (+3)

Compétences. Arcane (+8), Religion (+8), Histoire (+11), Investigation (+11), Perception (+5), Médecine (+5).
Sens. Perception passive 15
Langues. Langue d'or, Cantelin, Huddite, Langue des rois, Mörrt
Dangerosité 0 (0 PX)

Capacités

Expertise (Histoire, Investigation).
Pacifiste. le PNJ ne possède pas la maîtrise de ses armes naturelles, ni d'aucune autre arme

Actions

Matraque. *Attaque d'arme au corps à corps :* -1 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 2 (1d6-1) dégâts contondants.

Karst Vaughn

Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 15 (Armure d'écailles)
Points de combativité 33 (6d8+6) / **Points de vitalité** 18
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
16 (+3)	12 (+1)	13 (+1)	9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)

Compétences. Perception (+3), Intelligence (Histoire) (+1), Survie (+3), Athlétisme (+5).
Sens. Perception passive 13
Langues. Langue d'or, Cantelin, Langue des rois
Dangerosité 1 (200 PX)

Actions

Merlin. *Attaque d'arme au corps à corps :* +5 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 10 (2d6+3) dégâts contondants.
Arbalète lourde. *Attaque d'arme à distance :* +3 pour toucher, portée 30/120m, une cible.
Touché : 6 (1d10+1) dégâts perforants.

Agralain

Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 12
Points de combativité 9 (2d8) / **Points de vitalité** 15
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	15 (+2)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences et maîtrises. Histoire (+8), Religion (+8), Médecine (+3), Outils d'herboriste (+6).
Sens. Perception passive 11
Langues. Langue d'or, Cantelin, Brinien, Huddite, Langue des rois
Dangerosité 0 (0 PX)

Capacités

Expertise (sur les compétences Histoire et Religion).
Pacifiste. le PNJ ne possède pas la maîtrise de ses armes naturelles, ni d'aucune autre arme

Actions

Matraque. *Attaque d'arme au corps à corps :* +0 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 3 (1d6) dégâts contondants.

Ernestine Brassevin

Humanoïde de taille M, Neutre Mauvais
Classe d'armure 16
Points de combativité 49 (11d8) / **Points de vitalité** 17
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	16 (+3)	10 (+0)	12 (+1)	16 (+3)	16 (+3)

Compétences. Histoire (+4), Perception (+9), Persuasion (+9), Bluff (+9), Perspicacité (+6), Outils de contrefaçon (+4).
Sens. Perception passive 19
Langues. Langue d'or, Cantelin, Huddite, Mörrt, Langue des rois, Argot des voleurs
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Expertise (Persuasion, Bluff et Perception) ;
Attaque sournoise : 4d6 (Recharge 4+) ; Elle effectue une attaque normale ;
Esquive : Ernestine a appris à éviter les coups. Sa CA augmente de 3 naturellement, à moins qu'elle soit immobilisée.

Actions

Attaques multiples : Ernestine peut effectuer deux attaques par action d'attaque, sur une cible ou deux cibles différentes.
Rapière. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts perçants.
Arbalète légère. *Attaque d'arme à distance :* +6 pour toucher, portée 24/96m, une cible.
Touché : 7 (1d8+3) dégâts perçants.

Réactions

Riposte. Quand une attaque la manque, Ernestine peut contre-attaquer contre la créature qui l'a ciblée en utilisant sa réaction.

Sandral

Humanoïde de taille M, Chaotique Neutre
Classe d'armure 11
Points de combativité 13 (3d8) / **Points de vitalité** 14
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
9 (-1)	12 (+1)	10 (+0)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences. Intelligence (Histoire) (+6), Intelligence (Religion) (+6), Outils de contrefaçon (+6).
Sens. Perception passive 11
Langues. Langue d'or, Cantelin, Brinien, Langue des rois.
Dangerosité 1/8 (25 PX)

Capacités

Magicien : Sandral peut créer et lancer des rituels magiques. Il connaît le rituel Perce-rêve et tout autre rituel pouvant vous être utile ;
Expertise : Sandral possède la capacité expertise du roublard sur les compétences et outils qu'il maîtrise.

Actions

Epée courte. *Attaque d'arme au corps à corps :* +1 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 2 (1d6 1) dégâts tranchants.

Valdin

Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 16 (Armure d'écaille)
Points de combativité 78 (12d8+24) / **Points de vitalité** 22
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	14 (+2)	14 (+2)	12 (+1)	14 (+2)	12 (+1)

Compétences. Persuasion (+4), Perspicacité (+5), Athlétisme (+7).
Sens. Perception passive 12
Langues. Langue d'or, Cantelin, Patois de Valféroy, Langue des rois
Dangerosité 4 (1100 PX)

Capacités

Attaque Brutale : Valdin frappe si fort qu'il rajoute un dé de dégâts à ses attaques ;
Tactique de groupe : Quand Valdin se bat et qu'au moins un allié se trouve au contact avec sa cible, il a l'*avantage* sur ses tests d'attaque.

Actions

Hache à deux mains. *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 17 (2d12+4) dégâts tranchants.

Actions bonus

Coup de pommeau. Quand il touche avec son attaque, Valdin peut enchaîner avec un coup de pommeau en utilisant son action bonus, sur la même cible ou sur une cible différente au corps à corps.
Attaque d'arme au corps à corps : +7 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 9 (2d4+4) dégâts contendants.

Homme de Valdin ou d'Ernestine

Comme le profil du malfrat (*Créatures & Oppositions* p.336), mais avec 16PVit. De plus, une fois réduit à 0PC, il est directement mis hors combat.

3

Ce brave Titus

En quelques mots...

Projetés dans une version onirique de l'ancienne cité de Lapisanguis, au cœur des limbes, les personnages sont prisonniers. Ils doivent se débrouiller pour retrouver Aldour tout en survivant au milieu d'un véritable nid de vipères. Utilisés comme des outils dans les jeux politiques des forces en présence, ils doivent découvrir comment briser le rêve dont ils sont prisonniers, et enfin retourner en Sangrepierre. Une fois de retour dans leurs corps, ils doivent survivre à l'assaut d'étranges créatures.

L'histoire jusque là

Ce scénario s'intéresse à la cité qui a précédé Sangrepierre. Une cité qui a existé puis disparu, effacée de toutes les mémoires, et même de la surface du monde. Une cité du nom oublié de Lapisanguis.

Il y a bien longtemps, le Roi-liche avait rassemblé ses troupes. Humains et orcs déferlaient sur le Nord de ce qui allait devenir les cinq royaumes. Les troupes de Tamora, générale redoutable et redoutée, approchaient de Lapisanguis. Tamora, générale demi-orque s'était élevée à la force de ses conquêtes dans les rangs des armées du Roi-liche et dirigeait sa troupe d'un poing d'acier, avec à ses côtés ses trois fils : Alarbe, Chiron et Demetrio. Avec leur aide et celle de son maître espion, Aaron, infiltré en Lapisanguis depuis plusieurs mois, elle pénétra dans la cité dans l'espoir de tuer le gouverneur et général Titus. Le plan de Tamora échoua et elle fut capturée.

Titus savait que cette victoire ne serait que de courte durée. La marée des orcs était tout au plus retardée. Le gouverneur décida alors de faire appel à la magie de Faros, son mage et conseiller, combinée à la puissance de leur dieu tutélaire : Pluton. Usant d'un artefact divin, le trident de Pluton, conservé au sein du temple de la ville, ils mirent au point un rituel puissant mais dangereux, qui devait permettre de protéger la cité. Évidemment, rien ne se passa comme prévu.

La magie du trident posé sur la colonne psychopompe, une colonne émergeant dans le temple mais reliée à la nécropole en dessous, représentant le lien entre le monde des vivants et celui des morts, était trop puissante pour Faros. Ce dernier mourut au cours du rituel et la cité, ainsi que tous ses habitants, fut envoyée entre les mondes, perdue entre la réalité et les limbes. Depuis, la cité et ses habitants sont figés dans l'éternel recommencement en boucle des derniers jours de Lapisangis, depuis le rituel raté jusqu'à la mort du dernier habitant de la cité. Bloqués, sans source d'eau ni nourriture, vivant sur leurs réserves, ils vivent encore et toujours leur longue agonie, inconscients de cet éternel recommencement.

Le rituel qui a frappé les PJ a envoyé leur esprit dans cette cité perdue. Ils devront retrouver leur chemin vers la réalité ou être condamnés au même sort que Titus et ses sujets, dans une éternité sans repos. Aldour est arrivé cinq jours avant dans la temporalité de Lapisanguis, au milieu du rituel qui a tué Faros.

Note : le temps ne passe pas de la même manière à Lapisanguis. Pendant que l'esprit des PJ vit, leur corps est figé à Sangrepierre.

Résumé du scénario

Projetés dans un Lapisanguis au cœur des limbes, les PJ se retrouvent forcés d'enquêter sur l'agression et la tentative de viol de la fille de Titus, gouverneur et général de la cité. Dans le même temps, ils apprennent qu'Aldour est apparu quelques jours avant eux mais qu'il a disparu, s'échappant de sa captivité.

Les PJ doivent alors naviguer dans un milieu politique dangereux, pris entre trois factions qui s'entredéchirent dans la conquête du pouvoir. Dans le même temps, ils en apprennent plus sur le passé de la cité et, une fois Aldour retrouvé, ils doivent mettre au point un plan afin de revenir chez eux. L'arrivée opportune de Sandral, le récusari ayant effectué le rituel au cours du scénario 2, leur permettra de comprendre le fin mot de l'histoire et d'effectuer un rituel qui ramènera leurs esprits dans leurs corps.

Malheureusement, ils reviendront au moment même où ils sont partis et devront échapper à une horde de créatures prêtes à les dévorer.

Dramatis personae

Les personnages présentés dans ces encadrés sont, pour certains, déjà connus. Leur présence signifie leur importance pour l'intrigue, mais leur présentation, s'ils n'ont pas fondamentalement changé, renverra à leur description lors de leur première apparition. La rubrique « *fonction* », est, elle, toujours mise à jour.

Aldour, seigneur d'Hurlain – 55 ans

Dramatis personae



Cf. scénario 1, p.87

Fonction. Pour ce scénario, Aldour représente au départ l'objet de la recherche des personnages. Il faut ensuite trouver avec lui un moyen de s'enfuir.

Sandral – 32 ans

Dramatis personae



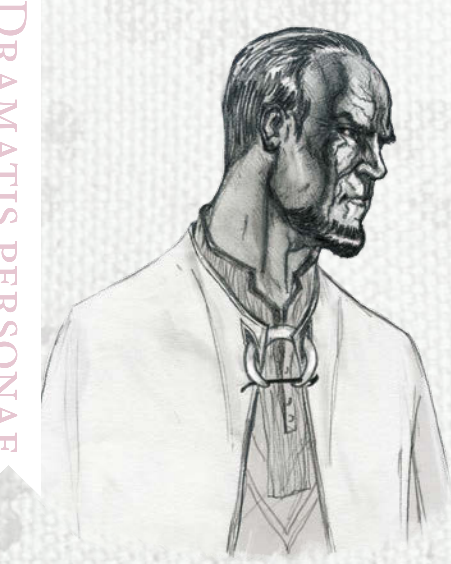
En quelques mots. Sandral n'a jamais voulu intégrer une académie. Il a donc toujours fait profil bas. Mais ce curieux indécrottable n'a jamais mis de côté sa fascination pour la magie, ni son don. Il a donc commencé à chercher comment le monnayer. Il ne connaît que quelques rituels de petite puissance mais pratiques. C'est certainement l'une des raisons pour lesquelles son rituel au cours du scénario 2 a raté.

Mots-clés : faible, vénal, égoïste, beau mais dérangeant, intelligent, faussement raffiné.

Fonction. Sandral est le moyen pour le PJ de retrouver leur monde. Il faudra le trouver, puis le soustraire à Lucius qui compte bien l'utiliser pour débarquer à Sangrepierre avec ses troupes.

Titus – 62 ans

Dramatis personae



En quelques mots. Ancien général de l'empire, il fut récompensé en obtenant les rênes de Lapisanguis. Son règne incontesté et autoritaire fait de lui un souverain respecté mais craint. Cet homme impose le respect. Il a encore la carrure d'un combattant malgré son âge, et il ne compte pas lâcher sa position. Il soupçonne son neveu **Lucius** d'avoir l'ambition de le remplacer, mais il est trop obsédé par sa vengeance pour voir ce qui trame sous ses yeux.

Mots-clés : cheveux blancs, front haut, visage sec, sévère, yeux noirs de jais, paranoïaque, sans pitié, sa fille est sa faiblesse.

Fonction. Il peut devenir le premier et le meilleur allié des PJ. Tant que ces derniers l'aideront et aideront sa fille, il les soutiendra. Mais s'ils devaient le trahir, ou s'il devait être amené à croire qu'ils l'ont fait, il deviendrait un ennemi sans pitié.

Tamora – 42 ans

Dramatis personae



En quelques mots. Cette demi-orque va trouver quelques alliés en ville, dont les ennemis de **Titus**. Elle a bien évalué la situation en ville et y voit une opportunité de créer son propre royaume. Ambitieuse, elle s'allie avec **Lucius** qu'elle croit manipuler à merveille, tout comme elle tient Aaron sous sa coupe. Seules ses oreilles pointues, sous sa chevelure noire tressée, ainsi que sa peau légèrement grise trahissent son métissage. Au début de ce scénario, elle est « l'invitée » de Lucius en sa demeure.

Mots-clés : svelte, athlétique, beauté sauvage, retorse, volonté de fer, cache ses émotions, séductrice.

Fonction. C'est la Némésis de ce scénario. Cependant, si elle est sans pitié, son histoire est touchante et elle tentera de séduire les PJ pour qu'ils prennent son parti.

Lavinia – 16 ans

Dramatis personae



En quelques mots. Cette jeune femme ordinaire et discrète a vu sa vie changer du jour au lendemain. Aujourd'hui, son objectif tient en un mot : vengeance. Elle est redevable aux PJ, leur arrivée inopinée lui ayant sauvé la vie. Mais elle ne reculera devant rien pour faire payer ceux qui l'ont mutilée.

Mots-clés : marquée, mutilée, sans pitié, obnubilée par la vengeance, douceur perdue, dualité colère/compassion.

Fonction. Lavinia est une alliée, mais aussi celle qui pourrait mettre les PJ dans le pétrin. Elle est impulsive et n'hésitera pas à foncer tête baissée. Mais les PJ devront faire attention à elle : si elle devait mourir, son père ne le leur pardonnerait certainement pas.



Aaron – 32 ans

Dramatis personae

En quelques mots. Il n'espère qu'une chose : être l'amant de **Tamora**, et cette dernière sait en jouer. Cet ancien esclave à la peau sombre, affranchi, est aussi un redoutable combattant. Il a officié dans les arènes avant de gagner sa liberté grâce à Tamora. Aujourd'hui, il est aveuglément fidèle à sa maîtresse.

Mots-clés : grand, puissant, peau sombre, combatif, fidèle, regard noir, perspicace, discret.

Fonction. C'est le chien dans le jeu de quilles. Comploteur, assassin, il va tout faire pour aider Tamora, quitte à sacrifier les PJ. Si ces derniers se retournent contre Titus au bénéfice de sa maîtresse, il sera leur plus fervent allié.

CHIRON ET DEMETRIO – 17 & 21 ANS

DRAMATIS PERSONAE

En quelques mots. Les fils de **Tamora** sont hors de contrôle. Violents, exaltés, portés par l'idée de venger leur frère assassiné, ils ne désirent qu'une chose : faire le plus de dégâts possibles autour d'eux. Mais ils sont très protecteurs envers leur mère et se sacrifieraient pour elle.

Mots-clés : revanchards, violents, barbares, sûrs d'eux, obéissants, sans pitié, sales gosses.

Fonction. Ces deux jeunes chiens fous sont destinés à mettre le bazar quand le MJ a besoin de casser l'équilibre d'une situation. Ils pensent avoir tous les droits, être plus doués et plus puissants que les autres… Ils n'hésiteront pas à donner une leçon musclée aux PJ.



LUCIUS – 25 ANS

DRAMATIS PERSONAE



En quelques mots. Ce jeune homme aux cheveux blonds et au visage angélique est un comploteur retors. Il désire plus que tout prendre la place de son oncle, Titus, et voit dans les événements des derniers jours une opportunité en or. Il est un fin manipulateur et un terrible diplomate. S'il vient en aide aux PJ, dit-il, c'est parce que la situation demande à ce que les querelles intestines soient mises de côté afin de parer à une situation qui pourrait tourner à la catastrophe.

Mots-clés : sympathique, angélique, compréhensif, aidant, soutien sans faille, manipulateur né, insoupçonnable.

Fonction. Lucius est le plus discret de tous. Il est là pour permettre au MJ de malmener ou soutenir les PJ en fonction de leurs choix. Il pourra être l'allié fiable si les PJ devaient prendre parti contre Titus, ou l'ennemi implacable s'ils restaient aux côtés de ce dernier.

Introduction : Prisonniers d'un autre monde

Les PJ sont tenus en respect. Si des aventuriers ne se rendent pas, les gardes n'hésitent pas à user de violence. Si un PJ devait tomber à 0 PC, considérez qu'on l'a assommé. Un vieil homme en toge vient poser un garrot sur les membres sectionnés de la jeune femme (Lavinia), et on la transporte tout en ordonnant aux aventuriers de se mettre en route.

Quelques minutes plus tard, escortés par les soldats, les PJ sortent d'un temple situé sous un dôme de pierre ouvert leur rappelant étrangement la cité de Sangrepierre. Avec un test **d'Intelligence (Histoire) DD10**, le plus érudit des PJ réalise que l'architecture qu'il contemple ressemble à celle des ruines de l'ancien empire, disparu il y a plusieurs centaines d'années sous la pression des invasions orques. On les conduit jusqu'à une maison fortifiée. Une fois passée une cour où s'agite une dizaine de serviteurs et d'esclaves, on les enferme au sous-sol dans une cellule. On saisit tout leur équipement et quatre gardes sont affectés à leur surveillance. Les jeteurs de sort sont bâillonnés et attachés.

Ne lésinez pas sur les moyens, l'important est que les PJ se retrouvent prisonniers. Ceci étant, un ou deux aventuriers peuvent s'échapper, mais il vous faudra alors improviser un peu. Si vous vous retrouvez dans cette situation, voici tout de même quelques pistes : **Aaron** (*cf.* ci-dessous) pourrait bien considérer les PJ évadés comme de possibles alliés et les contacter pour tenter d'organiser l'évasion de leurs amis, pendant que les autres PJ devront composer avec **Titus.**

Accusés à tort

Alors qu'ils croupissent en cellule, les PJ reçoivent la visite de **Lavinia**. Elle est faible et pâle, elle ne peut plus parler et est accompagnée d'un garde du corps (**Cemios**) bien armé. Elle est venue voir ses sauveurs, consciente que ces derniers risquent d'être mis à mort. Elle laisse les aventuriers poser quelques questions mais, rapidement, son garde du corps indique aux PJ **de sa voix caverneuse**, qu'elle désire qu'ils acceptent d'enquêter et de trouver ses agresseurs. Son regard exprime toute sa haine et sa détermination. Si les PJ demandent ce qu'il se passera s'ils refusent, il leur annonce que le seigneur Titus les condamnera à mort pour la mutilation de sa fille. Les choix sont restreints pour les pauvres PJ. Pour le moment... Le plus étrange semble être leur capacité à comprendre et à communiquer dans une langue que peu d'entre eux, si ce n'est aucun, ne maîtrise.

Une fois l'entrevue passée, on les emmène devant le seigneur **Titus**. Ce dernier, assis sur un trône de bronze, les regarde avancer, l'air sévère. L'entrevue est rapidement expédiée. Il demande à sa fille si ces hommes sont ceux qui l'ont agressée et elle répond non de la tête. « Alors ils t'ont sauvé la vie ? » Elle acquiesce. Titus change d'atti-

Ce qui a mené à l'agression

Quand Aldour apparaît et que Faros meurt, la cité est mise en état d'alerte. Aldour est conduit devant Titus, le maître de la cité, puis enfermé pour subir un interrogatoire. Il n'a que peu de choses à révéler, mais ses propos sur Sangrepierre, la chute de l'empire et le temps passé depuis le rituel sont rapportés à Titus et à son neveu Lucius. Ce dernier réalise qu'ils sont les derniers survivants d'un empire déchu, prisonniers d'un monde étrange. Quant à Titus, il pense être sous l'emprise d'une malédiction ourdie par ses ennemis et croit qu'Aldour (mais aussi Tamora) en est responsable.

Tamora, justement, a été capturée avec ses trois fils. Titus, sans preuve mais certain de son fait (parce qu'elle est son ennemie et que nul dans son peuple n'oserait le trahir, selon lui), la tient coupable d'avoir perverti le rituel. Vrai ou faux... Tamora joue sur cette ambiguïté mais en réalité, elle-même ne sait pas ce qu'il s'est réellement passé.

Titus, par vengeance, sacrifie à Pluton le fils de la demi-orque, Alarbe, pour tenter d'apaiser la colère divine. Folle de rage, Tamora réussit à s'enfuir dans la nuit avec ses deux fils survivants grâce à l'aide d'Aaron. Elle emmène Aldour, en piteux état, comptant sur le vieil homme pour comprendre ce qui s'est passé.

Après avoir trouvé refuge dans le Bazar, Tamora décide de se venger. Aaron suggère de s'attaquer à Lavinia, la fille de Titus. Chiron et Demetrio tombent d'accord pour s'en charger. Ces derniers suivent Lavinia et, alors que le temple est désert, ils s'attaquent à elle. Leur barbarie est sans limite : ils lui tranchéent les mains et la langue pour qu'elle ne puisse ni parler, ni écrire, puis tentent de la violer. C'est à ce moment que les PJ arrivent. Les deux frères prennent la fuite sans demander leur reste.

Et Karst ? Nul ne sait ce qu'il est advenu de lui. Mais n'hésitez pas à l'utiliser comme un joker, au cas où les PJ aient besoin d'un petit coup de main externe. Après tout, lui aussi désire rentrer chez lui.

tude et se lève, un large sourire aux lèvres. Il les invite à manger avec lui, il a des choses à leur demander.

Un repas pas si tranquille

Cette scène va permettre de mettre en place le nid de vipères de l'acte suivant. **Titus** et **Lavinia** prennent place autour d'une longue table couverte de nourriture dans une pièce attenante à la grande salle. Le seigneur invite ensuite les PJ à s'asseoir. Il est étonnant qu'il les considère comme des membres de la cité mais les PJ n'ont étonnamment aucun accent. Quant à leur accoutrement étrange, Titus ne semble pas en faire cas. Selon lui, ils étaient dans le temple pour prier et ont sauvé sa fille.

Un jour (ou un mois) sans fin

Lapisanguis est donc prisonnière d'un éternel recommencement où elle vit sa fin, encore et encore. Aucune des âmes présentes dans la cité n'en a conscience. Et cette fin est longue, et lente. Elle dure des jours, voire des semaines, depuis le jour où le rituel échoue, le temps que les réserves s'épuisent, que les gens deviennent fous et commencent à avoir recours au cannibalisme. Au bout de quatre semaines environ, la dernière âme meurt, encore une fois… avant de revenir au début de son calvaire : le moment où le rituel a échoué. Tous ont l'impression de vivre ces événements pour la première fois. Mais ces âmes vivent aussi dans leurs propres obsessions. Ainsi, personne n'est prêt à croire que les PJ viennent d'un autre temps, d'une autre cité, loin dans un avenir que Lapisanguis ne connaîtra jamais. Au mieux, on les prendra pour de doux-dingues et on ignorera leur révélation, passant à autre chose… Au pire, on les croira fous dangereux et on en aura peur, en fonction des PNJ.

Et si un (ou les) PJ venait à mourir ? Alors il ne serait que blessé et se réveillerait le lendemain. Ou bien peut-être pourraient-ils reprendre à zéro et revenir au moment où ils sont arrivés dans la cité, étant les seuls à se souvenir de ce qui s'est passé avant leur mort, et revivant eux-mêmes les événements. Le film « *Un jour sans fin* » n'est pas loin, mais il n'y a pas de marmotte ici. C'est à vous de voir la solution que vous préférez. Mais dans ce cas, que leurs blessures comptent : s'ils meurent après une blessure, ils reviendront blessés.

Une fois que les PJ sont servis, Titus leur expose sa demande : il souhaite qu'ils retrouvent les agresseurs de sa fille. Pour cela, ils seront largement récompensés, nourris, logés, et pourront même obtenir des moyens financiers confortables. Retrouver les assaillants tient de l'obsession. S'il est courtois et répond toujours avec politesse lors de la discussion, il ne peut s'empêcher de toujours ramener la discussion à sa demande. Il ne sait pas précisément ce qui a pu conduire des individus à s'attaquer à sa fille, mais il soupçonne que c'est lui qu'on a visé. Il sait qu'il compte de nombreux ennemis mais il soupçonne un complot ourdi avec l'aide de **Tamora**. Il peut alors leur raconter sa propre vision de l'histoire. Il assume le sacrifice d'**Alarbe** et l'avoue sans honte (*cf.* l'encadré *Ce qui a mené à l'agression*). Quant aux PJ, s'ils décident de tout raconter à Titus, il ne les écoute que d'une oreille. Il ira dans leur sens, les prenant pour des fous, mais des fous utiles. Peut-être pensera-t-il que la magie qui a isolé Lapisanguis les a rendus idiots, mais il ne peut croire ce qu'ils lui disent.

En coulisses, **Aaron** a infiltré les cuisines et sert désormais le vin, caché sous des vêtements de serviteur. Un test de **Sagesse (Perception) DD15** réussi permet à un PJ de se rendre compte de son étrange manège alors qu'il semble verser quelque chose dans le vin. Tout à coup, **Lucius** entre dans la salle, accompagné de Tamora (qu'il accueille, *cf.* l'encadré *Ce qui a mené à l'agression*). Titus bondit de son fauteuil mais Lucius le calme : selon lui, Tamora est venue en signe d'apaisement. Une discussion s'ensuit, servant de diversion à **Aaron** qui glisse alors un poison dans la nourriture de Lavinia et de Tamora. C'est le garde de Lavinia qui goûte sa nourriture à sa place. Il se met soudain à convulser et s'effondre au sol, ainsi que le goûteur de Tamora. Ils ont été empoisonnés. Cette dernière se lève et accuse Titus d'avoir comploté contre elle, avant de quitter la salle. À toute objection, elle répond qu'il savait que Lavinia aurait un goûteur mais qu'il devait ignorer qu'elle en aurait un elle-même.

Note : si les PJ interviennent et découvrent le poison, Aaron disparaît au milieu des serviteurs. Tamora met en scène le même esclandre mais les remercie. Elle s'en servira plus tard comme prétexte pour les recontacter. S'ils découvrent Aaron, ce dernier s'enfuit. Si certains PJ s'étaient enfuis au début de l'acte et avaient été contactés par Aaron, ce dernier les aura emmenés avec lui, sans leur parler du poison. Mais il n'hésitera pas à les faire accuser s'il en a besoin.

Acte 1 – Une enquête difficile

Résumé de la situation : Les personnages sont lancés sur la piste des agresseurs de Lavinia, mais ils vont rapidement découvrir que le milieu dans lequel ils évo-

Lieu : Lapisanguis

La cité possède une structure générale ressemblant beaucoup à celle de **Sangrepierre**. Le plateau se situant sous le dôme rocheux se nomme **le Promontoire**, et c'est là que se trouvent les demeures les plus riches ainsi que l'immense temple de Pluton. Contre la falaise se trouve **le Bazar**, un quartier pauvre abritant une grande partie des entrées aux mines. Ces dernières sont désormais des trous béants donnant sur un vide empli d'une brume argentée d'où personne n'est jamais revenu. Entre ces deux quartiers se trouvent **les Enfers**, quartier populaire où ont été piégés de nombreux voyageurs de passage.

Mots-clé : pierre rouge, antique, nuit éternelle, flotte dans le vide, portes fermées, tension, temple rempli, sacrifices aux dieux, prédicateurs de la fin du monde.

luent est un nid de scorpions. Ce premier acte est simple et cousu de fil blanc. Mais il mène à une situation bien plus compliquée.

Note : Les personnages ont étrangement la capacité de comprendre leurs interlocuteurs, même s'ils ne parlent pas l'ancien impérial. Dans les limbes, toutes les âmes parlent le même langage.

Les enjeux des personnages

Les PJ ont été projetés dans un monde qu'ils ne connaissent pas, et il est assez évident qu'ils ne désirent qu'une chose : en sortir. Il faut qu'ils en trouvent le moyen. La plupart des PNJ pensent qu'**Aldour** en sait beaucoup et qu'il sait comment voyager vers et hors de la cité. Et comme Sandral n'est pas encore apparu, les PJ n'ont pas d'autre piste. C'est **Lucius** et **Tamora** qui détiennent Aldour pour le moment et ils n'hésiteront pas à l'utiliser pour attirer les PJ à leurs côtés (et à le menacer si besoin est). **Titus** est moins préoccupé par Aldour mais si on devait le convaincre que reprendre ce dernier est un élément essentiel à l'enquête, il n'hésiterait pas et aiderait les PJ en leur fournissant quelques hommes.

Enquêter au temple

Les PJ ont avec eux un laisser passer : une petite tablette d'argile gravée du sceau de Titus. Ils peuvent donc se déplacer librement dans la cité et se rendre au temple sans être inquiétés.

Le temple a été nettoyé et est de nouveau parcouru par des fidèles en nombre. Beaucoup d'entre eux amènent leurs dernières bêtes pour que les prêtres les sacrifient aux dieux. Placés sur une plateforme, les animaux sont égorgés afin que leur sang se répande sur leur propriétaire au cours d'un rituel sacré.

Les PJ ne trouveront pas grand-chose de concret. Seul l'un des novices dit avoir vu s'enfuir non pas deux mais un homme de taille imposante. Il portait un lourd manteau et s'est éloigné dans la nuit. L'homme riait **d'une voix caverneuse** (en réalité, il y avait bien deux agresseurs mais le novice n'a vu que l'un d'entre eux). Il s'est dirigé vers l'arrière du temple et a disparu dans les ruelles.

Suivre la piste

Un test d'**Intelligence (Investigation) DD10** permet de trouver une arme mal cachée à la sortie du temple. Cette arme est ensanglantée. Mais elle est surtout très mal cachée. Si elle est montrée à Lavinia (ou à un serviteur de Titus), elle (il) reconnaît l'arme qui appartient à Cemios, le garde du corps de Lavinia. Cemios ne nie pas en être le propriétaire, mais indique qu'elle avait disparu quelques jours auparavant (volée par Aaron).

Une piste de sang séché peut aussi être découverte moyennant un test d'**Intelligence (Investigation) DD15** ou de **Sagesse (Survie) DD18**. On peut suivre les traces jusqu'à une petite maison à la porte fermée. Interroger les voisins permet de découvrir que la demeure appartient à Cemios. Mais personne dans le voisinage ne l'a vu depuis le rituel qui a tué Faros (en réalité il dort dans la chambre attenante à celle de Lavinia depuis ce jour, pour la protéger à toute heure).

Ouvrir la maison demande un test de **Dextérité (Outils de voleur) DD12** ou de **Force (Athlétisme) DD18**. L'intérieur est simple et dépouillé. Une unique pièce contient un âtre, quelques ustensiles de cuisine, une paillasse, un coffre massif contenant des vivres et des réserves, et un second coffre contenant plusieurs petites statuettes de bois, sculptées par Cemios et représentant Lavinia.

Cemios mis en cause

Cemios n'est pas qu'un garde du corps. Avec le temps, il est tombé amoureux de sa maîtresse. Mais il connaît sa place et son amour inavouable s'est matérialisé uniquement dans les petites statuettes qu'il grave parfois, comme pour cristalliser un sentiment qui ne fleurira jamais. Aaron a délibérément demandé à Chiron et Demetrio de laisser la piste conduire jusqu'à lui, certain que Titus n'irait pas chercher plus loin : l'amoureux contrarié constitue un coupable idéal.

Si **Lavinia** est mise au courant, elle ne peut croire que Cemios soit coupable. Même si elle n'a pas pu réellement distinguer ses agresseurs, elle est intimement persuadée qu'il ne s'agit pas de lui. Elle demande aux PJ comme elle le peut, par des gestes difficiles à comprendre (test

d'**Intelligence DD12**), de ne pas en parler à Titus et de continuer de creuser.

S'ils en parlent à Cemios, il admet ses sentiments. Mais il réfute toute implication. Cependant, son honneur lui commande de ne pas fuir : il accepte son sort s'il devait être condamné par Titus. Il demande cependant aux PJ, s'ils acceptent cette ultime faveur, de protéger Lavinia et de trouver les coupables. Il est même prêt à tout faire pour les aider.

S'ils en parlent à Titus, ce dernier convoque immédiatement Cemios. Il prend cette preuve comme un aveu de culpabilité. Quant à l'amour de cet homme pour sa fille, il considère cela comme un déshonneur.

Cul de sac ou fin de l'enquête

Si **Titus** a été mis au courant, il fait exécuter Cemios. Il considère alors que les PJ sont libérés de leur devoir. Il leur accorde un logement et les engage à son service. Si Lavinia leur avait demandé de ne pas parler à son père, elle a désormais une dent contre eux, mais elle compte bien toujours les utiliser pour se venger.

S'ils n'ont rien dit à Titus, alors ils sont (plus ou moins) dans un cul de sac… pour le moment.

Objectif annexe : Retrouver Aldour

À un moment ou un autre, laissez les PJ mettre la main sur Aldour, qu'il s'agisse d'une invitation de Lucius, de Tamora, ou du résultat de leur investigation. Aldour est ravi de les voir. Il est arrivé cinq jours avant eux, dans le temple lui aussi.

Contrairement à eux, il n'a pas assisté à l'arrivée des créatures qui ont attaqué les participants au rituel à Sangrepierre. Ce dernier était déjà bien entamé et son esprit commençait déjà à flotter vers Lapisanguis. Cependant, alors qu'il commençait à errer en rêve, le lien entre son esprit et son corps lui a permis de sentir que

Une cité dans les limbes

Cette version de Lapisanguis est une version étrange et onirique, coincée dans les limbes, entre la vie et la mort. Les âmes des habitants errent et la plupart ne savent plus ce qu'ils font ici. Ils vivent en réalité une vie monotone et presque mécanique. Quant au cycle du jour et de la nuit, il est inexistant et la cité est plongée dans une nuit éternelle et sans étoile. Cependant, personne ne semble s'en soucier et tout le monde trouve ça normal. D'ailleurs, il semble que la nuit ait un début et une fin ; elle débouche seulement sur une nouvelle nuit. Souvent, un léger brouillard parcourt les rues, et ses volutes semblent être teintées d'un vert léger, ou d'un rouge profond. Plusieurs indices peuvent indiquer aux personnages qu'ils ne sont pas vraiment dans le monde réel. Voici quelques petites saynètes à répartir au long de l'aventure.

- Des hommes déchargent une charrette quand les PJ entrent dans une demeure ou dans le temple. Quand ils ressortent, les hommes déchargent la même charrette et les mêmes paquets.
- Un homme se tient debout, le regard vide, face à sa porte. Il a la main posée sur la poignée mais il ne bouge pas. Si on l'interpelle, il tourne la tête vers son interlocuteur, le regard vide, puis regarde de nouveau la porte.
- Un enfant joue avec des osselets. Il en rattrape toujours le même nombre, et effectue toujours le même geste. S'il est interpelé, il ne répond pas, se lève et s'en va pour s'asseoir plus loin et jouer de nouveau, toujours en rattrapant le même nombre d'osselets.
- Dans une auberge, les gens répètent toujours la même discussion, toutes les cinq minutes, faisant encore et toujours les mêmes gestes.
- Un boucher découpe sa viande sur un étal. Toujours le même morceau, toujours le même geste... Chaque fois qu'il coupe une tranche, il la pousse dans un seau d'où elle disparaît, et le morceau ne se réduit jamais.
- Un enfant passe au loin dans la rue, la traversant de droite à gauche. Quelques minutes plus tard, le même enfant traverse au même endroit et dans la même direction.

La réalité est que dans les limbes, seules les âmes les plus résistantes ont encore un semblant de vie, les autres étant déjà consumées et menant une parodie de leurs derniers instants. N'hésitez pas à mettre en scène d'autres saynètes, ou des PNJ étrangement en boucle, semblant répéter encore et toujours les mêmes choses, surtout pendant les phases d'investigation. Déroutez les PJ, et montrez-leur que quelque chose cloche réellement.

quelque chose clochait. Il s'est retourné et s'est rendu compte qu'il était entre deux mondes. Il voyait le temple de Sangrepierre de loin, comme s'il flottait à des dizaines de mètres au-dessus. C'est alors qu'il a vu les âmes des PJ et de Sandral s'extirper de leurs corps, juste avant que le corps de ce dernier ne percute le pilier et que le choc d'énergie qui en a résulté ne le projette loin, dans les limbes, jusqu'à ce qu'il apparaisse à Lapisanguis. S'ils sont là, alors Sandral ne devrait pas tarder à débarquer au même endroit. Il peut, s'ils le désirent, tenter d'effectuer les calculs nécessaires pour déterminer à quel moment approximatif il débarquera. Il lui faut cependant accéder (avec l'aide des PJ) à la colonne dans le temple de Pluton. Et surtout à l'objet sacré qui y est déposé : le trident.

Aldour était le sujet du rituel. Il a donc eu une position particulière par rapport aux PJ et il a eu la capacité de voir et comprendre des choses que ces derniers n'ont pu appréhender. Cependant, il ne sait pas qu'il est dans les limbes, mais il suppose qu'ils sont bloqués dans une sorte de rêve dont ils devront trouver la porte de sortie s'ils veulent pouvoir retrouver leurs corps un jour.

Mener l'acte 2

Durant cet acte, les PJ vont devoir naviguer de protagoniste en protagoniste afin de réussir à démêler le vrai du faux, survivre et suivre leurs propres objectifs en toute discrétion. Multipliez les opportunités, proposez-leur des pistes, des coups de main impromptus, des révélations de morceaux de vérité. Séduisez-les avec les propositions de **Tamora**, montrez en **Lucius** un allié, faites-les douter de **Titus** sans oublier d'en faire une menace concrète pour leur sécurité. Le point important reste la victoire inéluctable de Lucius. C'est un homme puissant, intelligent, retors, qui a pour lui la confiance de la cité. Sans pour autant faire appel à un deus ex machina, n'hésitez pas à pousser le vice pour asseoir sa domination. **Lucius** s'arrangera pour écraser Titus et Tamora. S'il n'a pas de preuve directe et accablante, il fera appel au bon sens du peuple. « Peut-on donc laisser un homme devenu fou de rage diriger une cité ? Peut-on laisser une femme ayant assassiné notre bon dirigeant impunie ? » Il ne peut y avoir qu'un gagnant, et si les PJ se sentent finalement impuissants, tant mieux.

Acte 2 – Dans un panier de crabes

Résumé de la situation : Alors que les PJ enquêtent, ils doivent faire face à une série d'agendas personnels appartenant aux trois protagonistes de cette histoire : Tamora, Titus et Lucius. Les événements de l'acte 2 devraient se mêler à l'enquête de l'acte 1. De même, ils peuvent parfaitement déborder sur l'acte 3 si vous le désirez. Les étapes 1, 2 et 3 de la chronologie de cet acte peuvent avoir lieu pendant l'acte 1, et l'étape 7 au début de l'acte 3. Prenez le temps qu'il faut. Il s'agit d'un bac à sable ouvert et il peut durer plusieurs jours. Les PJ devraient réussir à se faire des alliés, d'un côté ou de l'autre. Cela est même indispensable pour la suite.

L'acte 2 est un acte relativement libre. Malheureusement, la folie de Titus ne permettra pas aux aventuriers de prendre leur temps et ils devront composer avec leur environnement et des événements de plus en plus extrêmes.

L'obsession de Titus

Titus est obsédé par la vengeance. Il compte tout mettre en œuvre pour retrouver les coupables. Toute personne se retournant contre lui sera châtiée sans pitié. C'est un homme de pouvoir qui mettra ses ennemis hors la loi s'il le faut, et enverra force gardes à leur poursuite. Si les PJ le défient ouvertement, ce sera l'occasion de mettre en scène une chasse à l'homme. Les PJ seront des fugitifs, ils devront faire attention à tous leurs mouvements en ville et éviter les patrouilles. Mais a contrario, s'ils prennent son parti, il les sortira de tous les ennuis.

Le modus operandi de Tamora

Tamora a compris l'importance des PJ dans l'affaire, et sait combien ils pourraient changer la donne en sa faveur. Elle désire donc tout d'abord les séduire. C'est **Lucius** et elle qui détiennent **Aldour**. Elle séduit aussi Lucius (ce qui déplaît fortement à **Aaron**) et veut faire de lui son futur époux. Mais sa vengeance contre **Titus** compte plus que tout : elle veut le tuer de ses propres mains. N'étant pas en terrain conquis, elle séduira quiconque pourrait lui être utile (ce qui attirera l'ire d'Aaron sur le bougre en question), mais n'hésitera pas à faire exécuter quiconque se dressera en travers de sa route.

Tamora est « l'invitée » de Lucius et elle prend bien soin de rester en la demeure de ce dernier. Elle utilise Aaron comme agent principal mais envoie parfois ses deux fils quand il s'agit d'exécuter de basses besognes discrètement.

Les projets de Lucius

Lucius compte bien utiliser tous les moyens à sa disposition pour asseoir son autorité. Ce grand manipulateur désire donner à **Tamora** et **Titus** les moyens de s'entretuer. Du début à la fin, il jouera un double jeu et pourra même sembler être le meilleur allié des PJ. S'ils prennent le parti de Titus, il leur permettra de retrouver **Aldour** et leur donnera des indices sur ce qui est arrivé à **Lavinia** afin qu'ils remontent la piste de **Chiron** et de **Demetrio**. Son but est de provoquer la mort de Titus, qu'elle soit légitime ou non, sans avoir à se salir les mains. Mais son but n'est pas simplement de prendre le pouvoir à Lapisanguis. Il ne s'agit que d'une étape pour prendre le contrôle de la légion stationnée dans la ville avant de revenir dans le plan matériel et reconquérir Sangrepierre d'abord, puis le reste de l'empire ensuite. Pour cela, il soupçonne l'importance d'**Aldour** et il compte sur son conseiller, l'alchimiste et érudit **Sagatio**, qui possède quelques rudiments dans les mystères des arcanes, pour comprendre comment les PJ sont arrivés là. Il fera tout pour conserver Aldour à ses côtés, en se faisant passer pour un généreux protecteur. Puis il tentera d'enlever **Sandral** s'il le découvre.

Chronologie des événements

Cette chronologie ne correspond pas à une temporalité précise. Il s'agit d'étapes que vous pouvez mettre en branle au moment qui vous semblera approprié. Cette présentation ne prend pas en compte l'intervention des PJ et part du principe qu'ils aideront **Titus**. Elle pourrait donc être chamboulée selon le parti qu'ils choisiront. Seule l'étape 8 devrait avoir lieu quoi qu'il arrive.

Étape 1. **Tamora** contacte les PJ pour leur donner rendez-vous chez **Lucius** où un dîner est organisé. Elle tente de les convertir à sa cause et leur permet de voir **Aldour**, mal en point. Elle peut aussi tenter de les mettre sur une fausse piste, parlant des secrets de **Cemios**, mais restant vague.

Étape 2. **Lucius** rend visite à **Titus** et s'entretient avec lui. Il lui explique qu'il joue un double-jeu avec **Tamora** et qu'il se sert d'elle afin de déterminer quelle est sa responsabilité dans l'affaire. **Aaron**, déguisé en esclave, assiste à la discussion et rapporte tout à Tamora. Mais il est aperçu par **Lavinia** qui commence à trouver cet esclave bien curieux. Cette dernière demande aux PJ de le suivre. Si les PJ sont alliés à Tamora, alors Aaron leur demande de se charger de cet espionnage : ils ont la confiance de Titus. Il leur faudra donc éviter d'être repérés par Lavinia.

Étape 3. **Tamora** rumine quelques jours sa revanche face à **Lucius**. Elle fournit de l'argent (volé) à **Aaron** pour qu'il se rende dans les quartiers pauvres et organise un attentat contre Lucius. Aaron engage donc des malandrins et organise un faux rendez-vous entre Lucius et Titus dans **le Bazar**. **Lavinia** fait suivre Aaron par les PJ et à la dernière minute, l'attentat est déjoué (à moins que ces derniers n'en décident autrement). S'il n'est pas déjoué, Lucius est blessé et laissé pour mort. Mais il s'en sort vivant et, grâce à la magie de **Sagatio**, il se remet rapidement.

Étape 4. **Lucius** envoie des hommes recruter dans les bas-fonds et organise un assassinat contre **Lavinia**. Mais c'est lui-même qui le déjoue et sauve la vie de la jeune femme. Dans le même temps, il envoie **Sagatio** étudier le trident sacré au temple. Il cherche la clé du rituel qui permettrait de rouvrir le portail. Il se rend aussi régulièrement dans les demeures de feu Faros, effectuant des recherches dans leurs bibliothèques. Il est toujours accompagné de deux gardes. Les PJ peuvent ici être engagés par Lucius pour contrer l'assassinat à ses côtés, ou, s'ils travaillent en collaboration avec Lavinia, subir une attaque trop forte pour eux et être sauvés par un Lucius providentiel. Les plus érudits des PJ seront contactés par Sagatio pour l'aider dans sa tâche et pourront parcourir les bibliothèques de Faros.

Étape 5. **Lucius** indique aux PJ (ou à **Titus**, lors d'une entrevue, si jamais ces derniers ont pris fait et cause pour **Tamora**) qu'il a entendu Tamora parler à ses fils de l'agression de **Lavinia**. Il n'affirme rien mais pense qu'ils pourraient être impliqués, ainsi que leur serviteur, **Aaron**. S'il le révèle aux PJ, alors il compte sur eux pour qu'ils fassent ce qui est en leur pouvoir pour aider Titus à obtenir justice. Il compte ainsi les occuper un peu pendant que ses plans avancent. Si les PJ sont du côté de Tamora, **Aaron**, qui se méfie, leur demande de surveiller Lucius et ils auront peut-être l'occasion de surprendre l'entrevue entre Lucius et Titus évoquée plus haut en la demeure de ce dernier.

Étape 6. **Titus** tend un piège à **Aaron** et le capture. Si les PJ travaillent pour Titus, il leur demande de s'en charger. Sous la torture, il force Aaron à l'aider à piéger les fils de **Tamora** : il utilise alors **Lavinia** comme appât et capture les fils de la demi-orque avant de les tuer et de les découper en morceaux. De même, les PJ sont engagés pour tendre ce piège. Si les PJ ont pris fait et cause pour Tamora, alors ils sont chargés d'escorter ses fils, mais tombent dans un traquenard au-dessus de leurs forces (une rencontre de difficulté 6 avec un **capitaine bandit** et des **malfrats** – *cf. Créatures & Oppositions* p.331 et 336).

Étape 7. **Titus** invite **Tamora** et **Lucius** pour un ultime souper, auquel il convie aussi les PJ. Il sert un gâteau cuit à partir des cadavres de **Chiron** et **Demetrio** et le révèle après que Tamora l'a mangé. Il tue Tamora, puis Lucius abat Titus, prenant la tête de sa maison. **Lavinia** réussit à s'enfuir. À moins que les PJ n'aient pris le parti de Tamora, Lavinia les aide à fuir la maison.

Étape 8. **Lucius** prend le pouvoir et la tête de la cité.

Acte 3 – Quitter la cité

Résumé de la situation : Tout se précipite. Lucius vient d'instaurer la loi martiale ou est sur le point de le faire, et les PJ ont enfin les moyens (espèrent-ils) de rentrer chez eux. Mais tout ne se passe pas comme ils l'imaginent. Cet acte peut être traité rapidement mais vous pouvez aussi prendre votre temps, en fonction de l'état de la cité et des relations des PJ. C'est encore une fois un acte ouvert dans lequel les PJ devront être proactifs afin de sauver leur peau.

Loi martiale

Une fois qu'il a pris le pouvoir, Lucius instaure la loi martiale. Les hommes des légions de Titus sont sommés de se joindre à lui, sinon ils seront condamnés pour trahison. Si les PJ leur ont permis de s'en sortir, **Tamora** et ses fils survivants s'échappent avec ses alliés. **Lavinia** est aidée par **Cemios** (ou un esclave fidèle) et se met à l'abri. **Lucius** lance les recherches. Il veut mettre tout le monde aux arrêts (dont les PJ) et s'il réussit à attraper **Aldour** (ou s'il l'a encore sous la main à ce moment-là), il le fait transférer dans une maison gardée par une douzaine de gardes fidèles.

À partir de ce moment, les PJ doivent être discrets lors de leurs déplacements. La nuit éternelle les y aide, mais ne leur rendez pas la tâche facile. Demandez-leur des tests de **Dextérité (Discrétion)**, faites-leur croiser des patrouilles, faites-les contrôler… Bref, faites peser sur eux un sentiment d'oppression permanente. La cité est en état d'alerte, des barrages militaires sont établis partout, et l'accès au quartier du Promontoire ainsi qu'au temple s'avère difficile et risqué.

Retrouver Sandral

Aldour n'est pas un maître des arcanes, mais il n'en reste pas moins un érudit possédant une incroyable capacité d'extrapolation (il peut être remplacé par tout personnage ayant passé quelques jours à étudier le temple, à condition d'avoir réussi un test d'**Intelligence (Arcanes) DD20**, avec l'*avantage* si le personnage y a consacré plus d'une journée d'étude). Cela implique cependant d'avoir accès au temple, et éventuellement aussi aux notes de Faros (qui sont sous bonne garde à partir du moment où la loi martiale est décrétée – une quinzaine de gardes sécurise sa demeure, dont cinq sont chargés du patio menant à son bureau). Après quelques jours passés à étudier et recouper les données, grâce également à ce qu'il a vu lors de son passage, Aldour est capable d'estimer, si ce n'est un moment précis, à tout le moins une fenêtre d'une demi-journée durant laquelle **Sandral** devrait apparaître.

Si **Lucius** n'a pas encore pris le pouvoir, les PJ pourront trouver des alliés pour les aider à évacuer un instant la salle centrale du temple où se trouve le trident. Si cela n'est pas le cas (*cf. Loi martiale*, plus haut), il leur faudra ruser afin de réussir à s'isoler assez longtemps pour mettre Sandral à l'abri à son arrivée.

Autre piste pour récupérer un indice : un test de **Charisme (Investigation) DD15** permet de retrouver quelques témoins de l'arrivée d'Aldour. Tous peuvent expliquer qu'une dizaine de minutes avant qu'il surgisse de nulle part, l'air de tout le temple s'est chargé et alourdi, comme lors d'un orage.

Ne facilitez pas la tâche des PJ, surtout si Lucius est au pouvoir. Ne leur faites pas de cadeaux : si Sandral est capturé, il sera emmené au même endroit qu'Aldour.

Cacher le mage

Sandral est déboussolé quand il arrive. Il ne fait pas confiance aux PJ et peut même avoir peur d'eux. Il peut tenter de s'enfuir en les voyant dans le temple. Cependant, il comprend rapidement ce qu'il se passe (ou est capturé, comme vous le préférez) et, pour le moment, il voit dans les PJ sa meilleure chance de salut.

Une fois **Sandral** calmé, il faut le cacher. Pour cela, tout dépend des alliés et ennemis que se sont fait les PJ au cours de l'acte 2. Laissez-les gérer cet aspect du jeu, utilisez éventuellement **Karst** (s'il est présent dans la cité) comme un joker. Lui aussi désire rentrer chez lui.

Ne donnez cependant pas de répit aux PJ. Les voisins parlent, les gardes enquêtent… Tous les jours, ou tous les deux jours grand maximum, ils doivent changer de cache (ou payer les voisins pour qu'ils se taisent. Mais pour cela il faudra voler de l'argent… à qui ? À Titus ? À Lucius ? À moins que Lavinia ou Tamora soient leurs alliées, car elles sont pleines de ressources.).

En tous cas, les PJ vont devoir jouer à cache-cache quelques jours, le temps que Sandral comprenne comment faire pour rentrer chez eux (lui permettre d'accéder au temple et au trident divise la durée de réflexion par deux).

Une théorie à mettre à l'épreuve

Il faut quelques jours (pas plus de quatre) à Sandral pour essayer de rassembler les pièces du puzzle. Difficile pour lui de savoir exactement ce qu'il se passe mais il suppose qu'ils sont coincés dans une version chimérique de la cité. Pour lui, la déformation sombre et lugubre des lieux s'explique par l'endroit dans lequel ils ont effectué le rituel : il s'agissait visiblement d'une nécropole. À moins qu'ils ne soient, en réalité, déjà morts…

Pour lui, la colonne et le trident constituent la clé de tout. Ces deux objets représentent l'ancre de ce rêve collectif, ce qui lui donne encore momentanément une cohérence. La bonne nouvelle, d'après lui, c'est qu'un rituel similaire à celui qu'il effectuait au moment où tout a dérapé, devrait permettre de détruire (physiquement dans le rêve, mais métaphoriquement dans la réalité) le trident et la colonne, et ainsi mettre fin à ce cauchemar. Pour lui, ce rituel est symbolique et ne requiert pas de composantes particulières, si ce n'est un sac de gros sel de mer.

Il ne reste plus qu'à trouver un moyen de se rendre au temple, de le vider de ses novices et de ses prêtres, et



d'effectuer le rituel (qui, heureusement, ne prendra pas plus de quelques minutes). L'état d'alerte étant permanent, il faudra trouver le moyen d'éloigner une partie des gardes. Un bon moyen est de mettre le feu à l'une des maisons patriciennes (les maisons riches) entourant le temple. Mais en réalité, restez ouvert à tous les plans. Le but est d'effectuer le rituel tout en gardant la situation tendue.

Rentrer à la maison

Une fois dans le temple, pendant une dizaine de minutes, Sandral s'échine à tracer sur le sol une série de symboles étranges. Il fait le tour de la colonne et du trident, qu'il prend soin de ne jamais toucher, puis trace un cercle autour avec le gros sel avant d'en jeter sur le trident qui se met à crépiter. Et puis plus rien.

Sandral se saisit alors du trident et demande à tous les PJ (et PNJ) présents de le saisir avec lui. Il demande à tout le monde de frapper sur la colonne à l'aide du trident. La colonne se fissure. Une lumière étrange à la couleur rougeâtre pulse dans les fissures qui s'agrandissent. Puis, soudain, le trident explose, ainsi que la colonne.

Les PJ ont l'impression de s'élever rapidement dans les airs au-dessus de la cité. Ils ont le temps d'apercevoir la ville prise dans des flammes rougeâtres mais froides, ils entendent les hurlements des citoyens en train de brûler vifs. Puis les ténèbres et le silence englobent tout.

Conclusion – fuite éperdue

Quand les PJ reprennent conscience, c'est comme si le temps s'était arrêté pour eux. **Sandral** vient de s'effondrer contre le pilier du temple de Pluton à Sangrepierre (*cf.* la fin du scénario 2) et une **créature du dessous**, ces choses humanoïdes imberbes et chauves à la peau blanchâtre et aux dents acérées, trône sur le cadavre de **Valdin**. Le pilier commence à vaciller alors qu'une vague de créatures se lance sur les PJ. Ils ont le temps de tourner les talons avant d'entendre le bruit sourd et impressionnant du pilier qui s'effondre. Il va falloir courir.

Règle spéciale : trouver son chemin

À chaque round, un joueur lance **1d4**. Au résultat du dé, on ajoute **un bonus égal au nombre de scènes déjà jouées sur le tableau ci-contre, intitulé *La sortie !*** Il suffit enfin de lire la ligne correspondant au résultat sur le tableau et de jouer la scène. Chaque scène ne dure que quelques rounds avant qu'un nouveau tirage ne soit fait. N'hésitez pas, parfois, à mettre Aldour en scène : en difficulté, il doit être aidé ou tiré d'un mauvais pas. Mais ne le mettez pas en danger outre-mesure. La peur lui donne des ailes. Il en va de même pour Sandral, mais ce dernier peut parfaitement être submergé par les créatures. Ne précisez pas son sort si c'est le cas, et laissez entendre qu'il a dû périr sous les assauts des créatures.

Au point du jour

Les PJ débouchent sur le précipice bordant Sangrepierre alors que le soleil finit de se lever. Un test de **Dextérité (Acrobatie) DD12** permet à chaque PJ de s'arrêter à temps et de garder son équilibre. En cas d'échec, donnez une bonne frayeur à ceux qui ont échoué : ils glissent et tombent sur une corniche, trois mètres plus bas. Ils roulent vers le vide mais sont arrêtés par un rocher qui leur rentre dans les côtes (3d6 points de dégâts). Les créatures surgissent derrière eux. Soudain, elles hurlent et reculent. À la vue des premiers rayons du soleil, c'est la panique totale dans leurs rangs et plusieurs d'entre elles percutent violemment d'anciens étais de bois soutenant la galerie. Les soutiens de bois craquent puis la galerie s'effondre, scellant à jamais ce chemin.

Un peu de calme

Le scénario se termine sur un moment idéal pour faire une petite pause et prendre du temps pour que les personnages vaquent, au moins quelques jours, à leurs affaires. Il est temps pour eux de passer au niveau 5. Et c'est le moment pour vous de développer les intrigues personnelles, ou même d'intégrer d'autres scénarios de votre cru.

Règles spéciales : sbires

Les aventuriers sont poursuivis par une horde de créatures rapides et vicieuses. Il faut du grand spectacle. C'est pour cela que vous pouvez décider d'utiliser cette règle.

L'idée est simple : on considère que les créatures n'ont qu'un point de vie, ce sont des sbires. Ce point de vie ne peut être perdu que si la créature est directement touchée ou échoue à un jet de sauvegarde. Quand elle perd son point de vie, elle est éliminée de la course.

Il s'agit d'une course-poursuite, les créatures grimpent aux murs, tentent de blesser les personnages. Un sbire éliminé s'est simplement fait éjecter, mais il n'est pas forcément mort. Si vous avez besoin d'un combat plus tendu contre une ou deux de ces choses, appliquez les règles normales. Ne vous servez de ce petit principe que pour donner aux joueurs l'impression que leurs PJ sont submergés par une masse de créatures, sans pour autant devoir gérer des dizaines de combats sur des rounds et des rounds.

Dans le prochain épisode, il sera bien temps d'utiliser ces créatures à leur plein potentiel.



La sortie !

D4	Scène
1	Le couloir avance tout droit. Il faut réussir un jet de sauvegarde de Constitution pour tenir la distance ou subir une attaque d'une des créatures poursuivant le groupe (le PJ ayant obtenu le score le plus bas subit l'attaque).
2	Une salle ronde abrite des stalagmites qui barrent le passage des PJ. Il faut les détruire (cinq tests de **Force DD10**) avant de pouvoir passer. Les autres doivent tenir sous les vagues de créatures (une à deux par PJ défendant ceux tentant de dégager le passage). Il y a des concrétions et de multiples monolithes calcaires pour se mettre à couvert, mais tout couvert est détruit après un coup adverse manqué.
3	Un cul de sac. Il faut grimper au plus vite (**Force (Athlétisme) DD15**, trois fois de suite) sous peine d'être saisi par une créature du dessous, dont il va falloir se débarrasser.
4	Des créatures apparaissent de partout. Elles grimpent sur les murs et même au plafond de la caverne. Elles tombent littéralement sur les PJ qui doivent courir et éviter leurs attaques. Chaque PJ doit réussir trois jets de sauvegarde de **Dextérité** ou subir, pour chaque échec, les dégâts d'un coup de griffe.
5	Une salle naturelle inondée. Il faut soit plonger, soit se battre. Les créatures aussi plongent à l'eau, mais elles ont du mal à avancer. Demandez deux tests de **Force** (**Athlétisme**) **DD12** à chaque PJ. Si l'un d'eux échoue, une créature le rattrape et tente de le saisir et de le mordre.
6	Un ancien tunnel de mine se présente, menant à une salle creusée à même la roche. Les étais sont fragiles et peuvent être brisés pour faire s'écrouler le tunnel derrière les PJ. Un simple test de **Force DD13** permet de briser un étai et de bloquer le passage. Si le test est un échec, une dizaine de créatures entre tout de même dans la salle avant que le plafond du tunnel finisse par s'effondrer. Malheureusement, même en cas de réussite, au bout de quelques rounds, des créatures débarquent par une faille dans le plafond.
7+	Les personnages arrivent à l'air libre (*cf. Au point du jour*, page ci-contre).

PNJ du scénario

Aldour d'Hurlain

Cf. Scénario 2

Karst Vaughn



Cf. Scénario 2

Sandral

Cf. Scénario 2

Titus

Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 17 (demi-plate)
Points de combativité 97 (13d8+39) / **Points de vitalité** 27
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	15 (+2)	16 (+3)	12 (+1)	14 (+2)	14 (+2)

Jets de sauvegarde. Force +8, Constitution +7, Charisme +6
Compétences. Athlétisme (+8), Intimidation (+6), Histoire (+5).
Sens. Perception passive 12
Langues. Ancien impérial.
Dangerosité 7 (2900 PX)

Actions

Attaques multiples : Titus peut effectuer quatre attaques par action d'attaque.
Glaive lourd (épée à deux mains). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Réactions

Parade. Quand une attaque est censée toucher Titus, il peut dépenser sa réaction afin d'augmenter sa CA de 3.

Tamora

Humanoïde de taille M, Chaotique Neutre
Classe d'armure 17
Points de combativité 91 (14d8+28) / **Points de vitalité** 25
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	14 (+2)	15 (+2)	10 (+0)	18 (+4)

Jets de sauvegarde. Dextérité +8, Constitution +6
Compétences. Perception (+8), Persuasion (+12), Bluff (+8).
Sens. Perception passive 18
Langues. Orc et ancien impérial.

Capacités

Attaque sournoise (une par round) : Tamora inflige 5d6 dommages supplémentaires par attaque quand elle a l'*avantage* ;
Tactique de groupe : quand un allié est au contact du même adversaire que Tamora, elle a l'*avantage* sur ses attaques ;
Esquive : Tamora ajoute 3 à sa CA tant qu'elle n'est pas immobilisée.
Dangerosité 7 (2900 PX)

Actions

Attaques multiples : Tamora peut effectuer deux attaques par action d'attaque.
Dagues d'os. *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 11 (3d4+4) dégâts tranchants.

Chiron et Demetrio

Profil du berserker (*Créatures & Oppositions*, p.331), 23PVit, Discrétion +5 ; **Langues** : ancien impérial et Orc.

Aaron

Profil du Gladiateur (*Créatures & Oppositions*, p.335), 25PVit, Discrétion +10 ; **Langues** : ancien impérial et Orc.

Lucius

Humanoïde de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de combativité 130 (20d8+40) / **Points de vitalité** 26
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde. Constitution +6, Intelligence +5, Charisme +9
Compétences. Persuasion (+12), Bluff (+12), Perspicacité (+9), Perception (+5).
Sens. Perception passive 15
Langues. Ancien impérial, Orc.
Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Coup précis : Lucius obtient un coup critique sur un 18, 19 ou 20 ;
Brutal : Lucius ajoute un dé quand il touche avec son arme.

Actions

Attaques multiples : Lucius peut effectuer trois attaques par action d'attaque.
Grand glaive (épée longue, polyvalente 1d10). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts tranchants.

Cemios

Profil du chevalier (*Créatures & Oppositions*, p.331), 21PVit ; **Langues** : ancien impérial.

Soldat et gardes

***Cf.* soldats de Valféroy,** épisode 1. Remplacez la pique par une lance ; **Langues** : ancien impérial.

Créatures du dessous



Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 15 (armure naturelle +1)
Points de combativité 33 (6d8+6) / **Points de vitalité** 17
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
12 (+1)	18 (+4)	12 (+1)	8 (-1)	16 (+3)	2 (-4)

Compétences. Perception (+5), Discrétion (+8), Athlétisme (+5).
Immunité contre les états *charmé, empoisonné, épuisé*
Sens. Perception passive 14
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Sensibilité à la lumière : la créature subit l'état terrorisé dès qu'elle est exposée à la lumière du jour.

Actions

Attaques multiples : la créature du dessous effectue une attaque avec ses griffes et une attaque de morsure par action d'attaque.
Griffes. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 7 (1d6+4) dégâts tranchants.
Morsure. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 6 (1d4+4) dégâts perforants.

4

Quelque chose de pourri...

En quelques mots...

Les PJ ont eu le temps de se remettre de leurs émotions, et peut-être même de vivre quelques aventures annexes. Mais l'histoire de Lapisanguis leur revient comme un coup de massue en pleine face. L'un d'eux est accusé à tort de meurtres qu'il n'a pas commis. En fuite, les PJ devront prouver leur innocence tout en démêlant les fils d'une histoire dont le final promet un inévitable massacre.

L'histoire jusque là

Les PJ ont découvert, dans un songe plus vrai que nature, l'ancienne cité de Lapisanguis. Ils en sont revenus après avoir assisté à ce qu'ils pensent être sa destruction. Mais la réalité est tout autre.

Lorsque les PJ sont revenus dans leurs corps, l'esprit de Lucius était d'une puissance telle qu'il est parvenu à les suivre pour s'incarner en Valdin. Le choix de ce dernier n'est pas un hasard car la secte des Héritiers de l'os, par sa vénération de Tamora, a créé un lien ténu avec la cité dans les limbes. Valdin est désormais tenu pour mort, mais en réalité il est possédé par un esprit désincarné, capable de commander aux héritiers de Lapisanguis : les créatures du dessous. L'esprit de Valdin n'a toutefois pas totalement disparu ; Lucius et lui cohabitent dans un même corps. Le général prend petit à petit le dessus et compte bien ramener les esprits torturés des siens à Sangrepierre.

Mais pour cela, il a besoin d'un rituel et il compte sur Sandral, toujours en vie, pour le réaliser. Capturé, soit lors du retour des PJ à Sangrepierre, soit peu après, il est détenu par Valdin et forcé à préparer un rituel capable de faire revenir les fantômes du passé des limbes où ils brûlent pour l'éternité.

Ernestine Brassevin n'est pas en reste. Inconsciente du danger qui pèse sur la cité, persuadée que cela servira ses desseins, elle a pris la décision de continuer à collaborer avec Valdin. Et si elle peut en profiter pour mettre les PJ dans une situation inconfortable, voire de les faire arrêter pour meurtre (vengeance qu'elle trouve plus appropriée qu'une simple gorge tranchée), elle n'en est que plus satisfaite.

En attendant, des âmes issues de Lapisanguis s'incarnent de manière aléatoire, et de plus en plus souvent, dans le corps de certains vivants qui perdent alors l'esprit. Lucius peut, au prix de quelques efforts, commander aux esprits de sa légion de s'emparer du corps d'un citoyen de Sangrepierre de son choix. Ce genre d'incarnation n'autorise pas un contrôle total sur le corps de la victime mais les deux esprits sont forcés de cohabiter.

Depuis son arrivée, Valdin/Lucius s'affaire donc. Il a pris le contrôle des créatures du dessous (il exerce une domination naturelle sur les esprits faibles de ces descendants des habitants maudits de l'ancienne Lapisanguis). Mais il a aussi commencé à incarner certains des esprits de ses généraux et de ses hommes les plus fidèles dans les corps d'habitants des Mille veines (notamment le Roi des rats et ses hommes). Et il ne compte pas s'arrêter là.

Résumé du scénario

Les PJ sont invités à une fête par Aldour pour célébrer le retour de l'un de ses amis : Egfried. Mais le lendemain matin, ce dernier est retrouvé mort. À côté de lui gît un des PJ, immédiatement accusé du meurtre mais rapidement disculpé et libéré. Aldour demande alors aux personnages d'enquêter sur la mort de son ami.

Ce que les PJ ne savent pas, c'est que tout cela est un complot ourdi par Ernestine Brassevin et leur ennemi, Valdin, désormais possédé par le terrible Lucius. Ce dernier ne désire qu'une chose : ramener les siens à Sangrepierre. Et il est prêt à tout pour cela, ce qui va amener les PJ à être accusés et recherchés. Fugitifs, ils devront découvrir le fin mot de l'histoire afin d'arrêter Valdin.

Malheureusement, ils arriveront trop tard et ne pourront empêcher un véritable massacre et le début d'un rituel qui mettra toute la cité de Sangrepierre en péril.

Dramatis Personae

Les personnages présentés dans ces encadrés sont, pour certains, déjà connus. Leur présence signifie leur importance pour l'intrigue, mais leur présentation, s'ils n'ont pas fondamentalement changé, renverra à leur description lors de leur première apparition. La rubrique « *fonction* », est, elle, toujours mise à jour.

Aldour, seigneur d'Hurlain – 55 ans

Dramatis personae

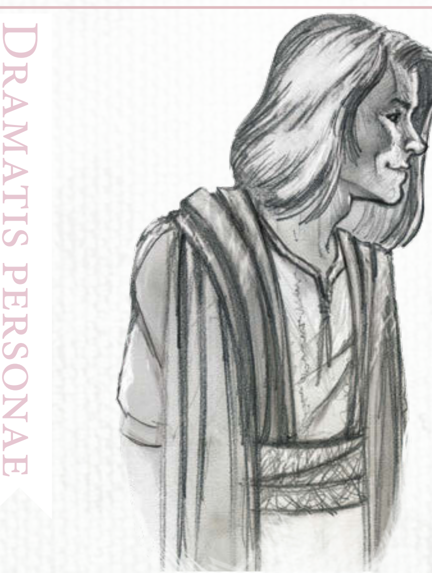


Cf. Scénario 1, p.97

Fonction. Aldour est un allié. Il faudra encore une fois le sauver, car il est la « composante » essentielle du rituel de Valdin/Lucius.

Agralain – 23 ans

Dramatis personae



Cf. Scénario 2, p.111

Fonction. Allié au début du scénario, Agralain deviendra un ennemi, possédé par l'esprit d'un fantôme de Lapisanguis.

Valdin Farin – 31 ans

Dramatis personae



Cf. Scénario 2, p.111

Ce qui change. Valdin n'est plus vraiment lui-même. Il est habité par l'esprit de Lucius et sombre petit à petit dans la folie. Petit détail qui n'en est pas un, sous l'influence du tyran, il va tailler et domestiquer son épaisse barbe de bucheron pour lui donner un aspect plus noble et se couvrir les épaules et la tête d'une longue cape d'un beau tissu, signes visibles de l'appropriation par l'esprit fou du corps de l'homme.

Fonction. Il est le grand méchant de cette aventure. Mais il n'est pas destiné à être arrêté. Pas tout de suite...

Ernestine Brassevin – 36 ans

Dramatis personae



Cf. Scénario 2, p.112

Fonction. Elle fait partie des ennemis de ce scénario. Mais cette fois, elle pourrait bien se retrouver confrontée directement aux PJ s'ils prennent l'initiative et découvrent qu'elle est derrière une bonne partie de leurs problèmes.

Egfried Dortelan – 42 ans

Dramatis personae



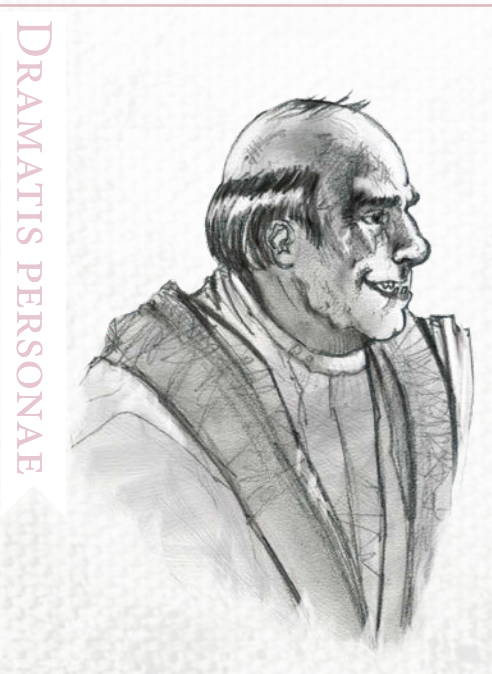
En quelques mots. Cet explorateur jouit d'un certain renom. Connu pour ses excursions dans les terres du Nord, par-delà les montagnes connues sous le nom de Mur, il revient régulièrement en ville et rapporte toujours quelques artefacts à Aldour, en remerciement d'une aide passée.

Mots-clés : grand, costaud, le visage taillé dans un bloc de pierre et couturé de cicatrices, les mains puissantes et la poigne écrasante, humour potache, rire sonore, voix de stentor.

Fonction. Il sera la première victime, celle qui lancera les autorités aux trousses des PJ.

Lagramort Urgal – 47 ans

Dramatis personae



En quelques mots. Ce vieux roublard a monté les échelons doucement mais sûrement. Spécialisé dans l'acquisition et la redistribution d'informations, il est devenu un ténor du monde de la pègre. Et il ne compte pas partager le gâteau avec Ernestine.

Mots-clés : petit, rondouillard, plus que quelques rares cheveux sur la tête, yeux porcins mais perçants, voix mielleuse, très assuré, mal habillé, il lui manque des dents, sévère, faussement souriant, vicieux, intelligent.

Fonction. Lagramort est une aide pour les PJ, mais cette aide a un prix. Il peut aussi leur mettre des bâtons dans les roues s'ils se le mettent à dos. Cependant, il est là pour leur permettre d'avancer quand vous les sentez bloqués.

Introduction : Le calme avant la tempête

Les PJ sont rentrés à domicile, et il est temps de les laisser un peu souffler. D'un point de vue temporel, ce scénario n'est pas dans la continuité immédiate du précédent. Vous pouvez, au choix, effectuer une ellipse temporelle de quelques semaines (voire un peu plus) afin de les laisser se reposer, ou insérer une petite mésaventure de votre création (l'occasion d'utiliser le système de saynètes présenté dans l'avant-propos). C'est aussi l'occasion de développer les relations avec certains PNJ, dont éventuellement **Karst Vaughn**. Vous pouvez aussi décider de laisser croire à vos joueurs que la campagne est terminée. Passez à autre chose, débutez une petite aventure… et surprenez les joueurs avec le début de ce scénario.

Une cité en effervescence

Les quelques semaines de repos des PJ (ou leurs aventures annexes) se déroulent sur fond de préparation festive. En effet, le grand bal annuel des Norval doit bientôt se tenir. Il s'agit d'un des événements les plus attendus



de la cité, et peut-être même du Cantelynn. Des nobles de tout le royaume viennent en ville afin de fêter l'événement, les tailleurs sont surchargés de travail, les auberges des faubourgs, du Passage et de la Terrasse sont bondées… La fête se propage traditionnellement dans la rue et c'est un véritable carnaval masqué qui s'organise. La cité bout d'impatience, les gens font confectionner, ou confectionnent eux-mêmes pour les plus pauvres, leurs costumes et leurs masques…

Petite réception

Quoiqu'il en soit, c'est dans cette ambiance qu'Aldour décide de remercier les PJ de l'avoir sauvé en les invitant à une soirée mondaine organisée par l'un de ses contacts réguliers, **Egfried Dortelan**, un aventurier et marchand, ou plutôt un pilleur de tombes revendant ses biens au plus offrant. Il y aura à boire et à manger pour tous ! La soirée est informelle et à moins de s'habiller en haillons, personne ne risque de s'en voir interdire l'accès (les animaux sont cependant interdits).

Aldour mène les PJ jusqu'au cœur de Sangrepierre, dans une petite maison à deux niveaux au centre du Passage appartenant à **Egfried.** Les deux hommes se connaissent bien et malgré une apparence de baroudeur, Egfried possède une érudition sans faille. Sa maison est composée d'une pièce centrale au rez-de-chaussée où a lieu la petite réception, d'une cuisine et d'un cellier attenants, et de deux pièces à l'étage : la chambre et le bureau.

La soirée passe et Aldour et Egfried finissent par s'enfermer dans le bureau de ce dernier et parlent durant des heures. Il y a une quinzaine d'invités en tout, hommes et femmes, tous érudits ou aventuriers. La plupart d'entre eux vivent à Sangrepierre, mais certains sont simplement de passage en ville (cf. marge). Laissez les PJ s'imprégner de l'ambiance, discuter, faire des rencontres intéressantes et tisser des liens. La plupart des PNJ présents n'ont aucune importance pour ce scénario, mais laissez-vous porter par les idées de vos joueurs et leurs descriptions. La soirée est censée se passer dans le calme et la joie. Fendez-vous, tout du moins, de décrire et faire remarquer la présence de deux PNJ particuliers : la jolie **Alide Sandrelin** et **Symmaque Talondre**. Tout le monde quitte les lieux au milieu de la nuit, et sur le chemin du retour, Aldour semble enchanté : Egfried devrait lui faire parvenir un artefact rare sous peu, et il trépigne d'impatience ! Egfried ne lui a pas dit de quoi il s'agissait, mais il semblerait que cela vienne des terres désolées du Nord, par-delà le Mur !

Quelques rumeurs et saynètes

Les PJ sont rentrés mais les choses ne sont pas pour autant terminées. Sangrepierre n'est plus vraiment la même. Plus les jours avancent, plus on entend parler de meurtres violents. Rien de particulier, mais plutôt des instants de folie incompréhensibles. Une femme tue son mari et est arrêtée par la garde sans se souvenir de rien ; un homme agresse un marchand dans la rue en l'accusant de trahison, deux amis s'écharpent comme s'ils étaient ennemis...

Vous pouvez jouer quelques saynètes pour renforcer ces informations, de manière aléatoire :

- Une femme prêche la fin du monde dans la rue, en haillons. Elle est raccompagnée par un jeune noble, son fils. Apparemment elle a perdu l'esprit.
- Un homme traîne son fils hors de sa maison avec une violence peu commune, affirmant que le jeune enfant n'est qu'un étranger.
- Un homme, perdu, s'accroche aux vêtements d'un des PJ dans la rue. Il le regarde avec un air désespéré avant de mourir d'un arrêt cardiaque soudain.
- Une femme déboule en hurlant et en se griffant le visage jusqu'au sang avant de s'évanouir. En revenant à elle, elle ne se souvient pas de la raison de cet accès de folie.
- Des nobles parlent. Au vu de ce qu'il se passe dans la cité, le grand bal des Norval, un événement mondain d'importance, sera certainement annulé.

Gueule de bois

Le réveil au petit matin est difficile. Laissez aux PJ un peu de temps pour émerger, se remettre, vaquer à leurs occupations. Aldour demande à ce que l'on prépare le repas de midi. Rapidement, quelque chose cloche.

L'un des PJ (de votre choix, sans doute celui qui aura le plus profité de la fête) manque à l'appel. Ce dernier se réveille avec une terrible gueule de bois, la tête contre le sol humide. Une odeur ferreuse arrive à ses narines. Quand il ouvre les yeux, il est frappé par la vision du corps d'Egfried baignant dans son sang, face contre terre. Le bureau a été le lieu d'un affrontement et les meubles sont renversés. Une observation attentive du corps (et un jet de **Sagesse (Medecine) DD12**) permet de remarquer que sa cage thoracique a été ouverte par une lame au tranchant irréprochable, et son cœur retiré. De plus, un jet de **Sagesse (Perception) DD15** permet à un PJ de remarquer une odeur étrange qui flotte dans l'air, comme une odeur d'opium refroidi.

Soudain, le PJ entend des voix lointaines résonner à l'extérieur de la pièce. Puis des bruits de pas dans les escaliers. Plusieurs gardes pénètrent dans le bureau d'Egfried. Ils sont une dizaine en tout, mais seuls quatre d'entre eux entrent dans la pièce, suivis par un homme à la stature impressionnante : **Sébert Norval**, fils d'**Archibald Norval** (l'un des personnages les plus influents de la ville) et capitaine des gardes de la Terrasse. Si le PJ est toujours là, il est arrêté *manu militari* et emmené à la caserne de la Terrasse pour interrogatoire.

La vérité : ce qu'il s'est passé

Léodegar n'a jamais été un tueur. Ce cambrioleur doué a toujours vécu de petits larcins, parfois pour le compte d'**Ernestine Brassevin**, parfois pour son rival, **Lagremort Urgal**, mais le plus souvent pour son propre compte. Malheureusement, son dernier contrat pour le compte de Lagramort concernait un bien appartenant à Ernestine. Quand cette dernière a découvert le pot-aux-roses, elle a fait enlever le pauvre homme et l'a enfermé. Quelques jours plus tard, Léodegar a reçu la visite d'un homme mystérieux, emmitouflé dans un épais manteau (**Valdin**, possédé par Lucius). Il n'a pas pu voir son visage, mais son odeur l'a marqué. Il sentait comme une cave renfermée et humide, une odeur de moisissure et de champignon particulièrement forte. L'homme a prononcé quelques mots d'une voix grave dans une langue gutturale, puis Léodegar a perdu conscience l'espace d'un instant. Sans le savoir, son corps a accueilli l'esprit de l'un des habitants de Lapisanguis (*cf.* plus bas).

Depuis, l'esprit incarné dans Léodegar a pris le contrôle et Ernestine a décidé de l'envoyer aux trousses des PJ (dont elle désire ardemment pourrir la vie après leur ingérence lors du scénario 2). Il a suivi les PJ jusqu'à la demeure d'Egfried et a décidé de piéger l'un d'eux. Seulement tout ne s'est pas passé exactement comme prévu.

Quand l'esprit a voulu tuer Egfried, il a ordonné au corps de Léodegar de se battre, mais ce dernier (dont la conscience était toujours présente) s'est exécuté à contrecœur. Il a tremblé de tout son saoul au moment d'extraire le cœur d'Egfried. Finalement, le serviteur de Lucius a repris le contrôle et a ramené le cœur à Ernestine. Cette dernière lui a alors ordonné de continuer à surveiller les PJ. Cependant, à certains moments, l'esprit perd le contrôle et Léodegar reprend le dessus. C'est dans ces moments qu'il tente de se faire remarquer, voire capturer. Il pourra alors tenter d'expliquer ce qu'il sait, mais s'il parle aux PJ et en dit trop (à l'appréciation du MJ selon le degré d'avancée des PJ dans leur enquête),

Les invités de la fête

Alide Sandrelin. Jeune femme d'une trentaine d'années, sympathique et avenante. Elle est sûre d'elle et prête à en découdre avec quiconque la traiterait comme un membre du « sexe faible ». C'est une combattante émérite, à la force impressionnante pour sa petite taille et son corps apparemment chétif (Force 19). C'est aussi une femme libre détestant les conventions, pouvant se laisser séduire autant par un homme que par une femme.

Symmaque Talondre. Cet homme à la peau blanche vient des terres du Nord. Il est dur, fort, et cassant. Mais c'est quelqu'un de rieur et pince sans rire. Il travaille souvent avec Egfried et Alide. D'ailleurs, leur dernière aventure... Il ne peut pas en dire plus par égard pour le commanditaire, mais ils ont bien failli devenir des repas pour les orcs du Nord.

Fara Dambrain. Amie d'Egfried depuis longtemps, c'est une marchande bien installée en ville. Elle revend épices rares et parfums exotiques venus du Sud lointain, et Egfried a déjà escorté nombre de ses caravanes. Elle est veuve depuis peu et a repris le commerce de feu son mari (même si elle a toujours, en réalité, été à sa tête). Elle est avenante et souriante, mais que l'on ne s'y trompe pas : tout cela n'est qu'une façade sociale et elle ne cherche pas à refaire sa vie.

Ithier Fondrant. Il est l'un des meilleurs amis d'Egfried. Souriant, rieur, plaisantin, c'est un homme agréable. Il est aussi passé maître dans le marchandage d'informations et on dit qu'il sait tout ce qui se passe en ville. Mais il ne révèle ses secrets que contre de la monnaie sonnante et trébuchante.



l'esprit reprend le contrôle et tente de se suicider, quitte à mordre et couper sa propre langue, avant de mourir d'une rupture d'anévrisme.

Acte 1 – Innocent

Résumé de la situation : Un PJ est accusé de meurtre alors que le véritable meurtrier court toujours. Il va falloir enquêter afin de le disculper.

Le premier acte de ce scénario consiste en une enquête qui va mener les PJ dans les bas-fonds de la cité. Même si l'introduction pose l'un des PJ comme le suspect principal de l'affaire, l'idée n'est pas de le retenir prisonnier.

Prouver son innocence

Il ne sera pas très difficile de prouver l'innocence du PJ. Et les héros pourront compter sur la droiture de Sébert Norval, capitaine de la garde.

Le PJ prisonnier est conduit dans une pièce où l'attend **Sébert**. Ce dernier ne croit pas, de prime abord, en l'innocence du PJ, mais il accepte que ce dernier fasse appel à des témoins de bonne foi (les autres PJ). Il leur autorisera l'accès au PJ en sa présence. Mais il va aussi les interroger les uns après les autres.

Sébert suit le protocole à la lettre. C'est un homme droit, trop parfois. Il est aussi déterminé et têtu, mais il veut que justice soit faite et ne cherche pas un bouc émissaire à tout prix. Il veut découvrir la vérité et trouver le véritable coupable. Il passera donc quelques heures à interroger les PJ. À moins que ces derniers n'aient commis quelque délit qui soit revenu à ses oreilles, il finira assez rapidement par les laisser sortir. Cela sera d'autant plus rapide si **Aldour** ou une autre figure noble se porte garant.

Cette scène n'a pas pour but de durer. Ne fatiguez pas vos joueurs avec un interrogatoire trop poussé, mais mettez un peu la pression sur les PJ. Même si Sébert voit bien qu'il n'a rien contre eux, il a l'intention de les avoir à l'œil. S'ils n'ont pas joué franc jeu, et s'il l'a réalisé, il pourrait même mettre quelques hommes sur leurs talons. Ces derniers seront alors de véritables épines dans le pied des personnages, d'autant plus s'ils devaient commencer à aller fouiner dans les bas-fonds de la cité.

Un test de **Sagesse (Outils d'empoisonneur) DD10** ou de **Sagesse (Médecine) DD15** permet de découvrir quelques traces sur le corps du PJ : des ongles légèrement jaunis, des lèvres sèches aux contours bleutés et le blanc de l'œil jauni indiquent l'usage d'un poison ou d'une décoction afin de le maintenir endormi. Une fois mis au courant, Sébert fait appeler un apothicaire au service de la garde afin de confirmer ces dires. Ce dernier peut même ajouter que l'empoisonnement a eu lieu durant la nuit et qu'il lui semble étrange que le PJ ait pu être en état de combattre l'homme-montagne qu'était Egfried.

Une fois ces informations révélées, Sébert laisse le bénéfice du doute au PJ. Cependant, à la première incartade, il retournera immédiatement en cellule. Et toute sortie de la cité, même dans les faubourgs, sera considérée comme une tentative de fuite et un aveu de culpabilité.

Démarrer l'enquête

Les PJ se retrouvent donc au milieu d'une affaire de meurtre qui les touche directement, puisqu'ils font

Arrêter un PJ ?

Vous pourriez ne pas être à l'aise à l'idée de faire arrêter un PJ, d'autant qu'il va falloir que les autres prouvent son innocence. Certains groupes de joueurs n'aiment pas ce genre de traquenard. Alors que faire ? Vous avez deux options : vous pouvez remplacer le PJ par Aldour, ou Agralain. Ou encore l'un des proches des PJ, si l'un d'eux vit à Sangrepierre, peut être piégé à sa place. Quoiqu'il en soit, ils devront prouver son innocence de la même manière que si c'était le PJ.



partie des suspects. Cependant, cela n'est pas suffisant pour les lancer sur la piste du tueur.

Aldour et **Egfried** étaient très amis. Aldour ne veut pas en rester là. Mais il n'a pas l'étoffe d'un investigateur, et ses mésaventures à Lapisanguis l'ont définitivement convaincu de ne pas se lancer seul dans l'enquête, même dans sa propre cité. C'est pourquoi il se permet de demander aux PJ de l'aider. Il sait qu'il leur en demande beaucoup et qu'ils l'ont déjà plus qu'aidé auparavant. Mais s'il le faut, il est prêt à y mettre l'argent nécessaire, et peut-être même l'un des artefacts de sa collection (c'est peut-être le moment de fournir un objet magique aux PJ).

Examiner le corps

Accéder au corps d'**Egfried** n'est pas évident. Cependant, avec un peu d'astuce, de bagout, et l'appui d'**Aldour** qui peut venir rendre hommage à son vieil ami (prétexte parfait pour obtenir un peu d'intimité avec le défunt), le cadavre peut être examiné. Le vieux prêtre qui prépare le corps sera cependant difficile à convaincre. Il faudra réussir un jet de **Charisme (Persuasion) DD15**. L'aide d'Aldour permet d'obtenir un *avantage* au jet.

Il n'y a pas grand-chose de plus à découvrir sur Egfried, si ce n'est une étrange odeur d'opium qui a imprégné une partie de ses vêtements. Ses mains écorchées montrent qu'il semble avoir lutté férocement. De plus, les PJ peuvent découvrir une entaille sur son dos, effectuée par une lame au tranchant redoutable, presque surnaturel. Cependant, en y regardant de plus près, un PJ possédant la compétence **Médecine** se rend compte que la blessure au thorax n'est pas si nette. Bien que la lame paraisse posséder un tranchant parfait, de petites entailles çà et là montrent des ratés dans la découpe, comme si le meurtrier avait tremblé ou hésité.

Déjà, des rumeurs courent dans les couloirs de la caserne où est conservé le corps. Certains soldats, lors de leurs discussions, parlent de sombre sorcellerie et de maleficci. Certains évoquent même l'idée de mener une chasse aux sorcières dans la cité.

La demeure d'Egfried

La demeure d'Egfried est désormais gardée et il faudra ruser pour y accéder. Cette fois, même Aldour ne pourra aider les PJ qui devront se débrouiller seuls pour baratiner les deux gardes en faction, ou pour entrer de manière discrète en passant par l'une des fenêtres (fermées). Durant la première journée, il existe une chance sur deux pour que Sébert ou l'un de ses questeurs soit également présent dans la maison afin de récolter quelques indices supplémentaires.

L'intérieur de la maison est toujours dans le même état. Pour peu qu'ils aient réussi à devancer les enquêteurs, les PJ seront tranquilles et pourront fouiller la demeure à loisir. Si les enquêteurs sont partis, jetez 1d6 pour chaque indice : sur un 5 ou un 6, l'indice a été trouvé et emmené à la caserne lorsqu'il est possible de le déplacer. Les indices à trouver sont les suivants :

Les traces dans la salle principale. La soirée de la veille a laissé des marques et la maison n'a pas été rangée. Cependant, un observateur attentif pourra remarquer des traces de boue séchée. La boue possède une odeur distinctive qu'un personnage au sens de l'odorat particulièrement développé (comme un druide sous forme animale) pourrait facilement reconnaître. La boue vient des bottes de l'assassin et d'un quartier précis de la ville : le Précipice (et plus précisément non loin de l'endroit où ils ont retrouvé Karst Vaughn - *cf. La Disparition*). À proximité de là se trouve **le Glaive affamé,** la taverne et fumerie d'opium d'**Ernestine Brassevin**, la commanditaire du meurtre.

Le bureau. Le bureau a été le lieu d'un affrontement court mais intense. Le cadavre a été emmené mais on aperçoit encore les traces de sang, désormais séché, sur le sol. Une fouille minutieuse de la pièce, ainsi qu'un test de **Sagesse (Perception) DD15**, permet de découvrir une petite bourse ayant roulé sous un meuble. Elle contient une somme conséquente en gemmes et opium (l'équivalent de 100 s.o). Un petit oiseau, un moineau, est brodé dessus. La bourse n'est pas d'une excellente facture, mais le passereau a été brodé avec soin au fil d'argent. Cela pourrait permettre aux PJ de remonter jusqu'au meurtrier d'Egfried, **Léodegar Ciseron**, dit **le Moineau**.

Dehors. Léodegar sait qu'il a perdu sa bourse et qu'elle pourrait l'incriminer. Il guette donc la maison et le moment où il pourra de nouveau y pénétrer. Il tente de ne pas être aperçu, mais un PJ sur ses gardes pourrait remarquer cet étrange individu jetant des

coups d'œil depuis le coin d'une ruelle adjacente. Si les PJ récupèrent sa bourse, il les suivra le plus discrètement possible et tentera de la récupérer sans user de violence. S'il devait être repéré et interpelé, il tentera de fuir. En cas de capture, il ne faudra pas grand-chose pour le convaincre de parler : Léodegar n'est pas un brave et il dira ce qu'il sait (*Cf.* plus haut, *Ce qu'il s'est passé*).

Ernestine Brassevin

Les PJ ont déjà croisé la route (directement ou non) d'**Ernestine Brassevin**. Elle a aussi travaillé avec **Valdin** qui, désormais possédé par Lucius, l'a recontactée pour ses basses besognes. L'homme paie bien. Il semble en effet avoir accès à des ressources importantes en or, en gemmes, et en véritables objets anciens (issus en réalité des tunnels les plus profonds et oubliés des Mille veines). Elle a vite saisi l'intérêt de travailler avec lui, d'autant plus qu'elle revend les objets qu'il lui procure à un très bon prix aux collectionneurs fortunés et férus d'histoire. À la demande de son nouvel allié, elle a indirectement commandité l'assassinat d'**Egfried** afin de causer des ennuis aux PJ, et elle ne compte pas en rester là.

Elle ne sait absolument pas où Valdin/Lucius se terre. Elle peut le contacter en laissant un tissu rouge attaché à une pierre brisée dans la faille des murs de la cité donnant sur le vide, face à son établissement. Elle fera tout pour ne pas perdre le filon et elle n'hésite pas à se plier aux caprices de son fournisseur, et tant pis s'il faut éliminer tous ceux qui se dressent en travers de son chemin.

L'ennemi de mon ennemi

Lagramort Urgal est aussi l'un des pontes du recel de la cité, et le concurrent direct d'**Ernestine**. Ce dernier observe depuis quelques temps sa concurrente via ses **petits yeux**, des orphelins des rues qu'il paie pour lui raconter tout ce qu'ils voient et entendent. Il est au courant de la présence de **Valdin** (mais il ne connaît pas son nom) et du nouveau trafic d'Ernestine, et c'est lui qui a engagé **Léodegar** pour voler une des cargaisons que Valdin a remis à la receleuse. Il compte bien arriver à éliminer rapidement la concurrence afin de récupérer ce juteux marché.

On peut trouver Lagramort dans une maison de jeu située loin du Précipice : la **Reine de cœur**. Il en sort rarement et préfère gérer ses affaires depuis son petit bureau, derrière les cuisines de la maison. Ses petits yeux le préviendront que les PJ enquêtent sur l'affaire dès qu'ils mettront les pieds dans le Précipice. Il les voit comme des pions qu'il pourrait pousser afin de faire tomber Ernestine. S'il le faut, il les mettra sur sa piste et arrangera une rencontre. Si vous sentez que les joueurs ont besoin d'un petit coup de pouce, qu'ils patinent, qu'ils ont besoin de quelques renseignements (ou de retrouver Léodegar), Lagramort est là pour cela. Ceci dit, il n'agit pas par bonté d'âme : tous ses services ont un prix et les PJ pourraient rapidement se retrouver à mener des actions contre Ernestine. Si cette dernière venait à périr, alors Lagramort prendrait sa place et les PJ, eux, seraient dans les ennuis jusqu'au cou : il ne compte pas laisser de témoins et s'il récupère le *business* avec Valdin, ce dernier se montrera très intéressé par les aventuriers. Mais tout cela est développé dans l'acte 2.

Cambriolage

Utilisez cet événement pour lancer le début de l'acte 2. Il a lieu en pleine nuit, un peu avant que les PJ aillent se mettre au lit ou au moment où ils rentrent au manoir d'Aldour, qui se propose toujours de les héberger.

Alors que les PJ sont encore au rez-de-chaussée du manoir, l'un d'entre eux (celui qui possède la plus haute Perception passive) entend un peu de bruit à l'étage. Le temps de se précipiter, il réalise que cela vient de la chambre occupée par le PJ piégé et accusé au début de l'acte 1. Malheureusement, le temps qu'ils arrivent, l'intrus a eu le temps de sauter par la fenêtre. La chambre est sens dessus dessous, mais apparemment rien n'a été volé, si ce n'est éventuellement quelques piécettes et si possible une petite arme personnelle, comme une dague par exemple, ou un couteau de famille.

L'intrus ? Le temps d'arriver à la fenêtre, il a disparu dans la nuit.

L'événement doit amener les PJ à avoir des soupçons et à les rendre méfiants. L'objectif est aussi de préparer le terrain au début de l'acte 2.

Une morte de plus

Laissez l'acte 1 se dérouler et l'enquête commencer, mais ne la laissez pas aller jusqu'au bout. Quelle que soit la situation, les PJ ne doivent pas arriver jusqu'à **Ernestine** et certainement pas avoir réussi à remonter jusqu'à Valdin/Lucius. Cependant, il est bon que les PJ aient déjà commencé à fourrer leur nez là où ils ne devraient pas. Valdin/Lucius devrait avoir eu l'opportunité de s'apercevoir que les PJ sont sur sa piste, ainsi qu'Ernestine, surtout si **Léodegar** est mort et qu'il n'a pas fait son rapport. Quoiqu'il en soit, utilisez l'événement qui suit à un moment où les PJ sont clairement sur le bon chemin et où il serait logique qu'Ernestine réagisse.

Au petit matin, dix gardes se présentent à la porte de l'endroit où dorment les PJ (le manoir d'Aldour par exemple), accompagnés de **Sébert**. Ce dernier leur annonce qu'une nouvelle personne est morte : **Alide Sandrelin**, l'une des invitées de la fête d'**Egfried**.

Acte 2 – Piégé

Résumé de la situation : Alors que les PJ enquêtent et ont même peut-être trouvé une piste sérieuse, un événement va tout bouleverser. Seront-ils désormais fugitifs et hors-la-loi ? Ils doivent à nouveau prouver leur innocence.

L'acte 2 plonge les PJ plus avant dans l'enquête. Mais surtout, c'est le moment où leurs adversaires se mettent à réagir. Cet acte est assez ouvert et si le scénario propose une chronologie des événements, ces derniers ne se déroulent ainsi que si les PJ n'entreprennent rien, ou pas grand-chose, pour en modifier le cours. Ils constituent donc un indicateur des intentions et des comportements des PNJ, plus qu'un planning fixe. Vous ne devriez pas hésiter à modifier le cours des événements en fonction des actions des PJ. Cet acte se pose dans la continuité du premier. Ainsi, tous les éléments évoqués dans l'acte précédent sont plus que jamais valables : laissez les PJ mener l'enquête et cette fois, arriver jusqu'au bout.

Soupçonnés !

Sébert a reçu une lettre impliquant directement le PJ qui avait déjà été soupçonné dans le cadre du premier meurtre. Une note explique que le PJ a été aperçu à l'extérieur du logement d'Alide, et on indique qu'il a quitté la maison avec l'arme du crime. Mais plus étrange encore, la note donne l'endroit exact où a été dissimulée l'arme, ce qui pourrait vouloir dire, soit qu'elle a été rédigée par un membre de la maison d'Aldour, soit qu'il s'agit d'un piège.

Prisonniers, encore ?!

Il y a peu de chances que les PJ parviennent à calmer la situation. Même si c'est le cas, Sébert arrêtera le PJ incriminé et rapidement, les dirigeants de la cité décideront de les mettre tous en prison. Les PJ sont des boucs émissaires idéaux, et ces meurtres étranges commencent à faire parler d'eux. Il faut calmer le peuple qui s'agite.

Sébert n'est cependant pas d'accord avec ce lynchage. Il obéit mais il sent que quelque chose cloche. Si jamais les PJ en arrivent là et ne se sont pas simplement enfuis, Sébert organise leur libération discrète. Il leur permet de sortir de cellule, sans jamais s'impliquer directement. Mais il sera alors un allié et leur permettra d'avoir accès à ce qui leur est nécessaire afin d'enquêter et de tenter de s'innocenter.

Sébert n'en a que faire. Pressé par son père et les dirigeants de la cité, il a besoin d'un coupable (ou d'un suspect en tous cas) à arrêter. Le PJ constitue le parfait coupable. Les autres PJ ne sont pas soupçonnés mais ils sont prévenus : qu'ils n'interfèrent pas avec l'investigation ! Sébert envoie ses hommes dans les appartements du PJ soupçonné. Ils découvrent l'arme cachée sous une lame de plancher. Elle est ensanglantée (si une arme a pu être dérobée au PJ à la fin de l'acte 1, il s'agit de celle-ci).

Sébert ordonne l'arrestation du PJ accusé. La pression monte, les armes sortent, Sébert refuse d'écouter qui que ce soit, surtout pas les PJ. Il ordonne à ceux-ci de s'écarter sous peine d'être mis aux arrêts ou pire. Les soldats sont sous tension et rapidement la situation peut dégénérer si les PJ ne sont pas très calmes. Sinon, le premier coup part sur le PJ accusé, puis deux autres gardes se lancent directement dans la mêlée. Au round suivant, c'est toute la troupe de soldats qui se lance sur le PJ (ou les PJ si les autres interviennent). Sébert tente de calmer le jeu mais on ne l'écoute pas. Les soldats frappent pour tuer, et hurlent en traitant le PJ d'assassin, de sorcier ou encore de maleficci.

Les options des PJ sont : tenter de calmer les soldats (test de **Charisme (Persuasion)**, mais le PJ subit un *désavantage* ; ou avec une capacité comme Présence amicale, mais les soldats ont alors l'*avantage* pour résister.), se battre (mais ils seront alors recherchés, surtout s'ils tuent un soldat) ou fuir.

Fugitifs

D'une façon ou d'une autre, les PJ se retrouvent en fuite. Le manoir d'Aldour est sous bonne garde et il est difficile d'y accéder et de rentrer en contact avec lui. Il leur faut donc trouver des alliés (Lagramort peut-être) et une planque, puis enquêter. Sortir de la cité est difficile : leur fuite a provoqué la fermeture de la ville et les seuls moyens de s'échapper sont coûteux.

Si les PJ restent dans la cité, ils doivent trouver une planque. Ne leur rendez pas la tâche facile. Aldour ne croit certainement pas en leur culpabilité (à moins qu'ils se le soient mis à dos), pas plus que Sébert. Mais ils sont recherchés par les soldats. Quant aux habitants du coin, plus les PJ se cacheront dans des lieux de passage comme le Passage ou la Terrasse, plus les risques d'être dénoncé seront importants. N'hésitez pas à mettre en scène une course poursuite avec une patrouille, ou l'incursion d'une dizaine de soldats dans leur planque, suivie d'une fuite éperdue. Mettez la pression régulièrement et ne les laissez pas se reposer.

Note : s'ils se sont échappés avec Karst à la fin de l'épisode précédent, ce dernier peut aussi être un allié de poids qui les aidera dans leur fuite. Il peut leur fournir une cache, des ressources et de l'aide, en fonction de la relation qu'ils ont tissé avec lui.

Rumeurs

Alors qu'ils sont en fuite, les PJ peuvent entendre quelques rumeurs au cours de leurs recherches. Disséminez-les au fil de l'acte et de l'enquête, quitte à mettre en scène une discussion entre deux PNJ.

- Au vu des événements tragiques, les Norval ont décidé d'annuler leur grand bal. Les tisserands et les tailleurs de la cité sont mécontents. Sébert approuve totalement cette décision. L'annonce est officialisée dans la journée par crieur et la déception remplit les cœurs des habitants et des visiteurs.
- Les cas de folie augmentent étrangement. La garde a intensifié ses patrouilles.
- Le temple a ouvert un lazaret en son sein pour accueillir les personnes trop dérangées pour rester chez elles. Des gardes y ont été affectés pour contenir les plus violents.



Le second meurtre

Par la ruse, la manipulation ou la corruption (ou avec l'aide de Sébert), il est possible d'accéder aux indices et notamment au corps d'Alide (qui est à la caserne, mais sera transféré deux jours après au temple).

Le corps d'Alide. De la même manière que pour **Egfried**, il n'est pas évident d'accéder au corps. Ce dernier a subi le même traitement que le précédent : thorax ouvert, cœur retiré, le tout par une lame au tranchant surnaturel. Cette fois cependant, la main était sure et n'a pas tremblé. Si un sort est utilisé pour parler à l'esprit de la défunte, elle révèle que l'assassin a utilisé une dague en os et qu'il s'agit d'une connaissance. Mais elle est incapable de mettre un nom sur son visage.

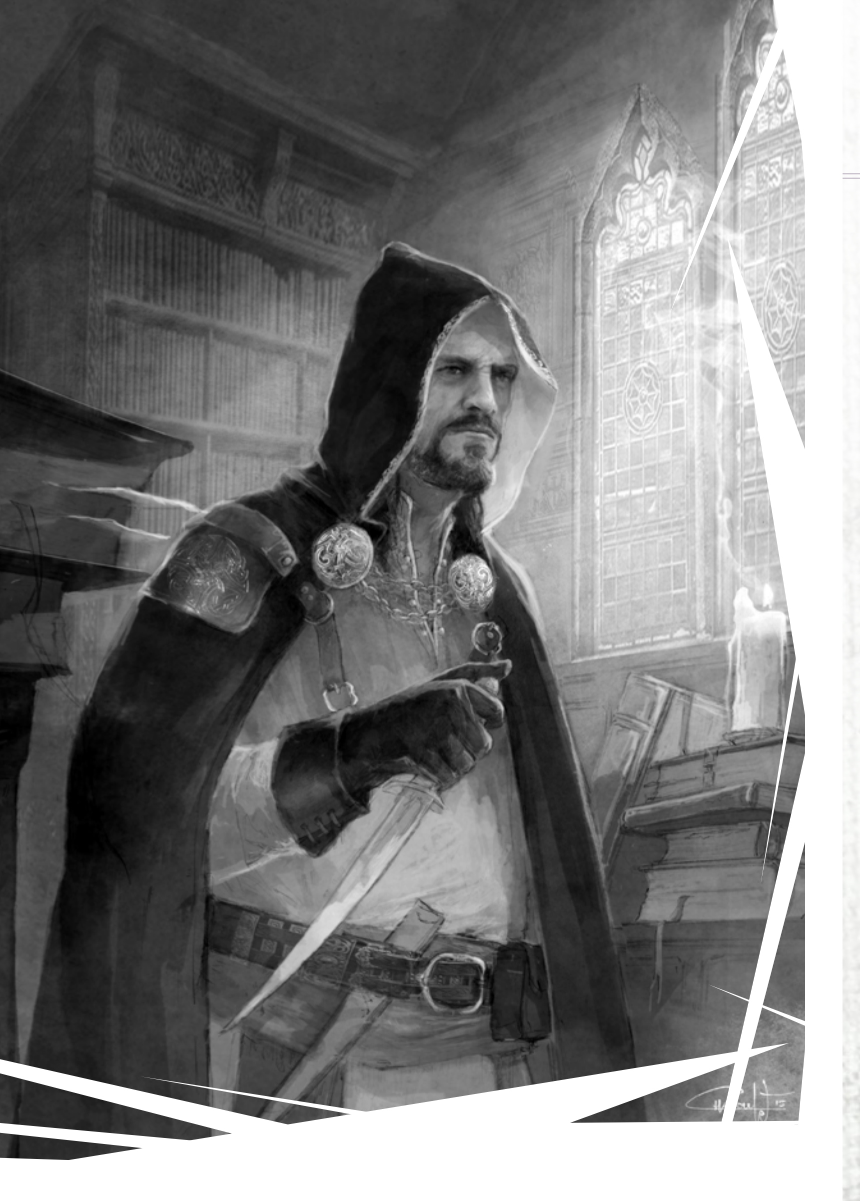
La maison d'Alide. La porte de la maison n'a pas été forcée, ni aucune des fenêtres. La maison n'est constituée que d'un rez-de-chaussée composé d'une pièce principale et d'une chambre à l'arrière faisant office de bureau. La pièce principale est parfaitement rangée, mais dans le bureau apparaissent clairement des signes de lutte. Plusieurs marques de dague sont visibles sur les meubles, et le mobilier est renversé. On peut également apercevoir, près du secrétaire, une flaque de sang montrant que c'est là qu'**Alide** a été tuée. Le corps a ensuite été traîné jusqu'à la salle principale comme en témoignent les traces de sang se dirigeant vers la porte. C'est dans la salle principale, sur la table, que le corps a été ouvert et le cœur prélevé. Dans le bureau, un test d'**Intelligence (Investigation) DD12** permet de découvrir un petit journal appartenant à Alide, dissimulé sous le secrétaire. Il raconte comment, accompagnée d'**Egfried** et **Symmaque**, elle a été engagée par un commanditaire connu d'Egfried seul afin de se rendre dans les terres du Nord, par-delà les montagnes du Mur. Elle y explique comment ils se sont introduits dans un ancien mausolée millénaire dédié à une ancienne reine guerrière demi-orque du nom de **Tamora** (*Cf. Ce brave Titus*). Ils ont été surpris par la tribu orque vivant non-loin et protégeant le sanctuaire, et se sont échappés de justesse avant de rentrer à Sangrepierre.

Le retour de Lucius

Quand ils sont partis de Lapisanguis, les PJ ont littéralement détruit le rêve morbide dans lequel évoluait ce qu'il restait des âmes de la cité. Mais ces âmes n'ont pas toutes été consumées dans l'explosion finale. Certaines errent encore entre deux mondes, attirées vers Sangrepierre via la faille magique créée par le rituel effectué par **Sandral**. Voilà pourquoi, depuis quelques semaines, des hommes et des femmes plongent dans la folie de manière inexpliquée.

Alors que les PJ retrouvaient leurs corps et fuyaient les créatures du dessous, **Lucius** s'est incarné dans le corps de **Valdin**. Il a aussi acquis d'étranges pouvoirs. Pluton a gratifié son champion de la capacité de contrôler et diriger les créatures du dessous. Rapidement, Valdin/Lucius s'est imposé à leur tête. Lucius a ensuite décidé qu'il allait ramener les âmes de ses sujets à Sangrepierre. Suivi par ses plus fidèles lieutenants, il a découvert qu'il était capable de les incarner dans des esprits faibles. Il a enlevé Sandral (ou, si ce dernier ne s'est pas échappé des Mille veines avec les PJ, ses créatures le lui ont ramené, à moitié mort) puis a incarné en lui un de ses hommes les plus fidèles. Depuis, le sorcier est obligé de travailler sur un rituel permettant à Lucius d'arriver à ses fins. Sandral, possédé, a mis au point un rituel qui lui permettra d'incarner massivement les âmes des morts dans les corps des vivants de Sangrepierre. À cet effet, il a entrepris de confectionner une clé à l'aide de cœurs humains. Il a repéré ensuite deux lieux où le rituel devra être entrepris : un lieu de mort, correspondant au manoir de la famille Norval (la famille de Sébert), qui se trouve juste au-dessus de l'ancienne nécropole de Pluton, et un lieu de vie, le temple.

Lucius est passé par l'intermédiaire d'**Ernestine** pour obtenir ce qu'il désirait. Son statut au sein des créatures du dessous lui a permis de mettre la main sur d'anciens artefacts perdus depuis longtemps, sans véritable puissance mais très précieux, ainsi que des gemmes et autres trésors qu'il n'a eu qu'à agiter sous le nez d'Ernestine. Cette dernière a ainsi accepté de surveiller



les PJ et de trouver pour Valdin quelques victimes que personne ne regretterait.

Pour le moment, le plan de Lucius/Valdin se passe presque comme prévu. Surtout, il sait que la véritable clé pour réussir le rituel qui lui permettra de réussir son invasion d'entre les mondes est celui par qui tout est arrivé, la cible du premier rituel de Sandral : Aldour.

Un second meurtrier

Symmaque a été enlevé chez lui par les hommes d'**Ernestine**, puis il a été possédé par l'un des lieutenants de Lucius (une visite chez lui à cette période ou après coup révèle d'ailleurs que sa maison a été mise à sac lors d'un affrontement entre lui et plusieurs hommes). L'ordre lui a alors été donné de récupérer un dernier cœur, celui d'Alide, tout en piégeant les PJ. Alide, confiante, lui a ouvert la porte sans se douter qu'il n'était plus vraiment lui-même.

Une fois le meurtre commis et le cœur rapporté, sa tâche n'est pas terminée. Symmaque est désormais sensé être la prochaine piste dans l'enquête des PJ. Il a pour instruction de les distraire en les laissant suivre sa piste, sans jamais les agresser et sans se faire rattraper. Il pourra user de tous les stratagèmes nécessaires, en les suivant ou en surveillant sa demeure ou celle d'Alide, de loin, de manière suffisamment peu discrète pour être repéré. Ernestine sait qu'il finira par être rattrapé et qu'il mourra comme Léodegar. Mais cela lui laissera le temps de brouiller les pistes et de faire ce qu'elle a à faire (*Cf. Chronologie des événements*, plus bas).

La Plan de Lucius/Valdin

Il est temps de détailler le plan de Lucius/Valdin. Ce dernier a soigneusement réfléchi et planifié les événements qui vont conduire à l'acte 3. Normalement, il a mis suffisamment de bâtons dans les roues des PJ pour que ces derniers ne réussissent pas à le comprendre complètement et à le contrecarrer.

Le rituel est défini. Il ne lui reste qu'à réunir les différentes composantes et à investir les lieux qui permettront de le finaliser. Pour cela, il lui faut posséder Sébert et quelques-uns de ses hommes les plus fidèles afin qu'ils lui ouvrent les portes du manoir Norval lors du grand bal annuel. Il profitera de la fête dans la rue pour investir le temple et achever son rituel.

Pour mener tout cela à bien, Lucius a besoin d'une distraction. Il fait donc en sorte, avec l'aide d'Ernestine, de faire peser les soupçons des meurtres sur les PJ. Il compte bien les neutraliser sans les tuer. Pour le moment... Ses actions contre eux sont entreprises afin de les distraire et de les neutraliser, tout en mettant la garde de la ville sur une fausse piste. Il s'agit pour lui de se dégager une marge de manœuvre tout en punissant les PJ pour l'horreur de Lapisanguis.

Afin de rendre cette ambiance, les PJ ne devraient jamais profiter d'un véritable repos, ni avoir une vision d'ensemble du plan de Lucius. Toute tentative de se poser pour réfléchir sur la situation, ses tenants et ses aboutissants, devrait être interrompue par un événement gênant. Il est important que les PJ soient le plus possible en réaction, ayant le sentiment de ne pas avoir de contrôle sur tout ce qui est en train de se passer.

Possession imparfaite

Quand **Valdin** permet à l'âme de l'un de ses lieutenants de posséder un être, la possession est imparfaite. Les

Mener les actes 1 et 2

Les deux premiers actes sont les deux moitiés d'une même enquête. Prenez votre temps, laissez les joueurs chercher, contacter, enquêter, et n'hésitez pas à les mettre sur la piste. L'idée n'est pas de les bloquer s'ils n'ont pas découvert le bon indice au bon endroit, ou s'ils n'ont pas émis la bonne hypothèse. Reprenez les indices qu'ils ont manqués, utilisez les PNJ (comme Lagramort et ses séides) afin de les remettre sur la piste. Mais ne leur donnez pas l'impression de leur mâcher le travail.

Ils peuvent prendre leur temps, élaborer, réfléchir, organiser... Tant que le dernier événement de la chronologie n'a pas eu lieu, rien ne presse. Cependant, n'hésitez pas à leur mettre la pression en utilisant Sébert et ses hommes, surtout s'ils commencent à semer la pagaille en ville.



hommes de Lucius n'ont pas la force de faire totalement disparaître celle du possédé. Parfois, ce dernier reprend conscience. Quand une âme contrôle un corps, l'autre n'a qu'une vague conscience de ce qu'il se passe et elle n'est par exemple pas capable de parler des intentions de l'autre. Maintenant, plus l'action entreprise par l'autre âme est violente, plus elle demande de l'énergie et plus elle est claire dans l'esprit de l'âme dormante.

Vous pouvez vous servir du phénomène afin de mettre les PJ sur la piste : un possédé revient à la conscience et commence à tenter d'expliquer la situation aux PJ avant d'être à nouveau dominé par l'âme d'un soldat de Lapisanguis. Ne révélez pas tout, ne laissez pas aux PJ le temps de poser les bonnes questions. Et surtout, rappelez-vous qu'en cas de capture, un soldat de Lapisanguis préférera le suicide aux aveux.

Chronologie des événements

La chronologie qui suit n'est qu'une indication des diverses étapes de cette deuxième partie. N'hésitez pas à la plier aux événements et aux découvertes des PJ, voire à avancer l'événement déclencheur de l'acte 3 : l'enlèvement d'Agralain (puis celui d'Aldour).

Étape 1. Mort d'**Alide**. **Symmaque** (possédé) fait le guet devant la maison afin de repérer les PJ. Il se laisse voir l'espace d'un instant avant de disparaître et de rentrer chez lui. Là, il récupère ses économies et quitte sa demeure. Il s'installe dans la **pension des sept**, dans le Précipice.

Étape 2. **Ernestine** engage une petite dizaine d'hommes afin de tendre une embuscade aux PJ en pleine nuit. Elle passe par un intermédiaire, **Sobek**. Ce dernier est possédé. Sa tâche est d'avouer aux PJ qu'il travaille pour **Lagramort**. Plus tard, on retrouvera Sobek mort, égorgé dans une ruelle (surtout si les PJ sont à sa recherche). Tout cela a pour but de les mettre sur une fausse piste tout en leur faisant perdre du temps.

Étape 3. **Symmaque** continue de suivre les PJ de manière régulière et laisse, quand la possession faiblit, quelques indices afin d'être retrouvé plus facilement dans la pension dans laquelle il s'est installé.

Étape 4. **Agralain** est absent du manoir. **Aldour** est inquiet et, si les PJ le contactent, il leur demande de le retrouver. Agralain semble avoir disparu après être allé faire quelques courses pour le compte d'Aldour chez un parcheminier. Personne ne l'a vu depuis son départ de la boutique, mais des PJ un peu fouineurs pourraient retrouver la liasse de papier qu'il achetée sur le sol d'une ruelle boueuse. En réalité, Agralain a été enlevé par **Ernestine** au moment où les PJ le recherchaient. Il est désormais possédé par l'un des premiers lieutenants de Lucius, augmentant par là-même ses capacités.

Étape 5. **Sébert** est capturé et possédé. Les hommes qui gardaient Aldour sont eux aussi possédés. S'il était l'allié des PJ, Sébert les trahit à la première occasion, envoyant des gardes sur leurs talons. Il continue à vivre sa vie normalement, sans éveiller les soupçons. **Lucius/Valdin** compte sur lui pour lui ouvrir les portes du temple. Si les PJ confrontent Sébert, un test de **Sagesse (Perspicacité) DD18** réussi permet d'entrevoir quelque chose d'étrange, comme si l'homme n'était plus lui-même. S'ils enquêtent sur lui et ses hommes de confiance, familles et amis diront qu'ils ne les reconnaissent plus. Vous pouvez même mettre en scène une altercation entre l'un de ses hommes et l'épouse de ce dernier qui lui demande de revenir s'occuper de leur enfant, hurlant qu'elle ne le reconnaît plus.

Étape 6. **Sébert** renforce la garde d'Aldour, empêchant les PJ de le contacter. Envisagez de faire rencontrer aux PJ une opposition mortelle s'ils tentent tout de même d'exfiltrer Aldour. Le but de Sébert n'est pas de tuer les PJ mais de les mettre en fuite. Il dispose ainsi toujours d'un bouc émissaire pour occuper les forces de l'ordre de la cité et cela facilitera l'invasion du temple dans le dernier scénario de la campagne.

Étape 7. Si **Karst** est présent et que les PJ ont eu recours à ses services, il est enlevé et possédé. Il se retourne contre les PJ, mais pas sans avoir tenté d'en savoir plus sur leur plan, surtout s'ils ont en tête de libérer Aldour. Son but n'est pas de les tuer mais de les mettre en fuite.

Étape 8. **Sébert** (possédé) se rend auprès de son père qui hésite à maintenir l'organisation du grand bal annuel des Norval au vu des sombres événements en cours. Sébert convainc son père de l'organiser malgré tout et le bal est annoncé dans les beaux quartiers. Tous

les invités sont soulagés, surtout ceux venus des confins du royaume pour y participer.

Étape 9. On retrouve un nouveau cadavre, le cœur prélevé. Il s'agit de **Madame Rictrude**, la propriétaire de la **pension des sept**. L'un des orphelins travaillant pour **Lagramort** a vu le coupable et sa description pourrait ressembler à **Agralain** (à moins que Symmaque soit encore en vie et c'est alors lui que l'enfant aura vu).

Étape 10. Agralain, possédé, enlève **Adlour** et l'emmène dans les **Mille veines**. Sa possession est, comme pour tous, imparfaite. Dans un instant de lucidité, il laisse un indice permettant aux PJ de le retrouver. Il commence par monter dans le bureau d'Aldour. Il y saisit le journal de ce dernier, qui contient les comptes rendus d'une des expéditions qu'il avait commandité dans les Mille veines, celle de **Karst Vaughn** (*Cf. La disparition*). Il déchire la page puis la jette au sol. L'emprise de l'esprit revient alors et le force à se mordre la langue. Crachant du sang sur le sol et sur la page déchirée, le soldat ayant pris possession d'Agralain s'arrête et laisse les choses en l'état. Mais un personnage un peu sagace (test de **Sagesse (Perception) DD8**) remarquera la page tâchée de sang qui n'a rien à faire là, évoquant un lieu qu'ils ne connaissent que trop bien.

Acte 3 – Retour en enfer

Résumé de la situation : Aldour a de nouveau été enlevé. Il faut à nouveau le sauver, dans l'enfer des Milles veines.

Mener l'acte 3

L'acte 3 est censé être plus rapide que les précédents. Cependant, cela ne veut pas dire qu'il faut aller trop vite non-plus. Les personnages vont être confrontés à une exploration des Mille veines.

Ne bradez pas les scènes que vous tirerez sur la table proposée à cet effet : mettez-les en scène, laissez l'action se dérouler jusqu'à son terme, que cela devienne un véritable moment de jeu. Un jet est redondant ? Changez de ligne ou improvisez une rencontre différente. Ce système permet avant tout de mener un « donjon » sans pour autant avoir à s'embarrasser de plans et d'une exploration minutieuse.

Quant au final, que cela soit du grand spectacle !

L'acte 3 replonge les personnages dans les **Mille veines** qu'ils ont déjà traversées à la fin du scénario précédent. Confrontés à une communauté désormais possédée et mise en esclavage, ils devront se frayer un chemin jusqu'à **Lucius/Valdin** afin de libérer **Agralain** et **Aldour**. Cet acte conclut le scénario et est délibérément plus court que les deux précédents.

Trouver la piste d'Aldour

Les indices sur ce qui est advenu d'**Aldour** sont ténus mais les PJ devraient réagir en les trouvant. Si vos joueurs se sentent perdus, n'hésitez pas à mettre en place quelques témoins qui leur permettront de remonter la piste d'**Agralain** et d'Aldour. Agralain a été discret mais d'innombrables yeux traînent dans le Précipice et ils n'attendent qu'une chose : parler en échange de quelques pièces d'or. Si les PJ se sont alliés à **Lagramort**, c'est lui, via ses **petits yeux**, qui informe les personnages. Il le fait évidemment en pointant avant tout du doigt **Ernestine Brassevin**, espérant qu'ils portent au passage un coup à son petit commerce, voire qu'ils l'abattent. Dans tous les cas, les PJ pourront découvrir qu'Agralain a été vu emmenant Aldour dans le quartier du **Précipice.** Les deux hommes ont ensuite emprunté un chemin en direction des **Mille veines**.

Le royaume des rats

Les personnages ont déjà eu un avant-goût de ce que sont les **Mille veines** et la société qui s'y est installée. Pourtant, les choses ont bien changé depuis leur première venue. Là où l'on trouvait auparavant une communauté dirigée par le **Roi des rats**, un malandrin autoproclamé souverain des lieux, on ne trouve désormais plus personne. En tous cas, les entrées des Mille veines ne sont plus bondées de pauvres hères tentant désespérément de survivre.

En s'enfonçant dans les zones périphériques des Mille veines, les PJ découvrent rapidement l'ancien bazar souterrain. Mais les étals ont été mis à sac et remplacés par des tentures pouilleuses. Ces dernières abritent des hommes et des femmes affamés et fatigués, vêtus de simples haillons. Ils sont très pâles et sont salis par la poussière et la terre des souterrains. Autour des tentes, une vingtaine d'hommes en arme patrouillent. Parfois, cinq hommes guidés par ce qui semble être un chef de bande, viennent chercher certains des hommes et femmes en haillons, et en ramènent d'autres.

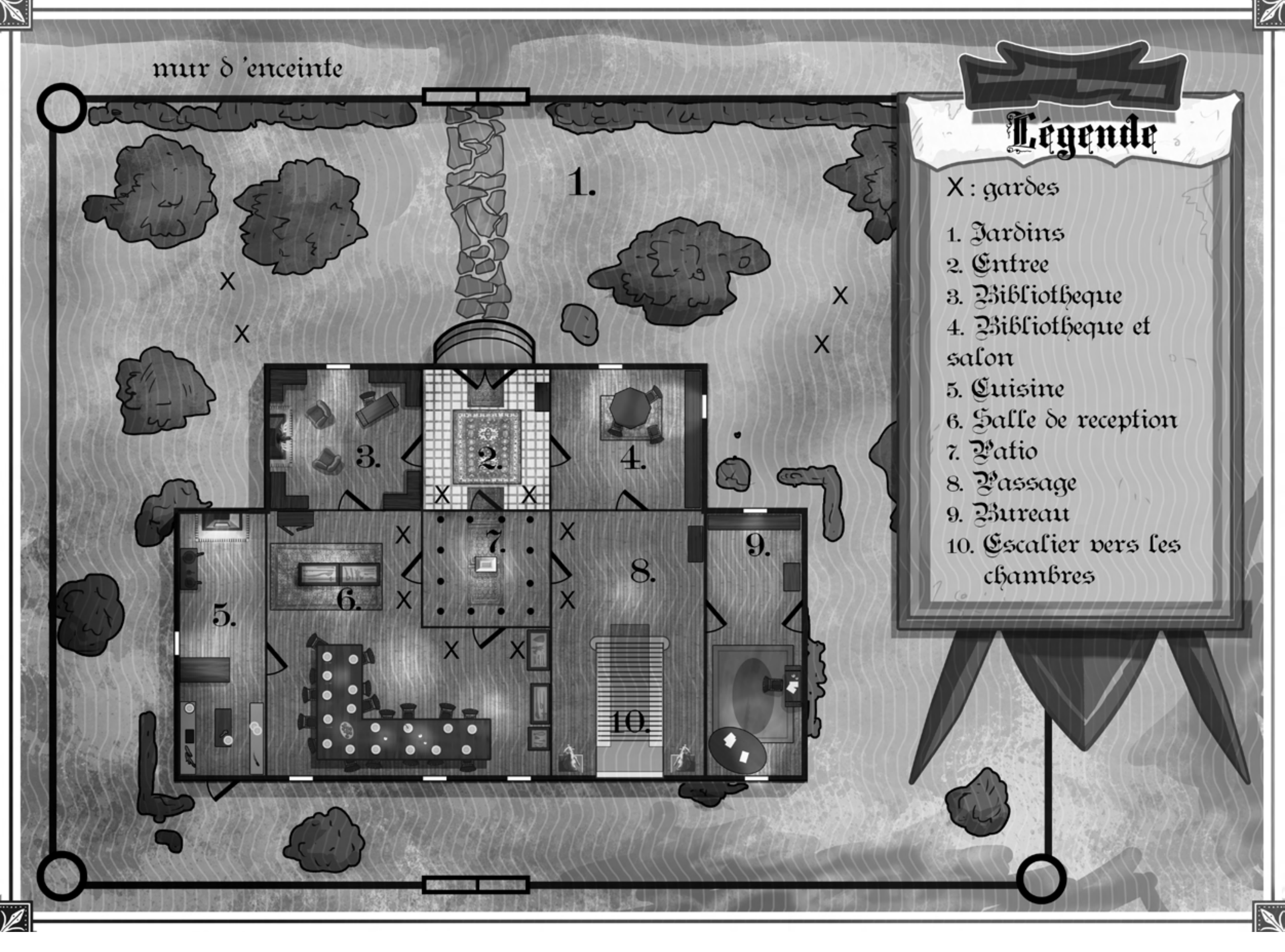
Les hommes en arme sont tous possédés. Ils jouent désormais les gardiens et les contremaîtres. **Lucius/Valdin** a en effet décidé d'utiliser la population des Mille veines comme main d'œuvre afin de dégager le temple de Pluton, écroulé depuis le passage des PJ, et d'atteindre le manoir des Norval en surface. Il s'est donc constitué un groupe d'esclaves obéissants prêts à

châtier quiconque refusera de travailler. Ce faisant, il a cependant presque totalement épuisé son stock d'âmes assez fortes et capables de posséder un individu. Ses hommes de main ont pour instruction de ne laisser passer aucun intrus, et de mettre tout contrevenant au travail.

Il est possible de recueillir des témoignages du passage d'**Agralain** et d'**Aldour** auprès de certains de ces esclaves des bas-fonds. Les gens ne sont pas enclins à parler, surtout que les gardes patrouillent par deux au milieu des tentes. Mais avec un peu de bagou et quelques bons arguments (d'autant plus si les PJ font miroiter l'idée qu'ils pourraient libérer les pauvres esclaves), ils peuvent apprendre qu'un homme correspondant à la description d'Agralain est passé par là en traînant un autre homme derrière lui qui vociférait et insultait

Vers l'illumination

1d6+mod.	Scène/Zone
1	Les PJ se retrouvent à un croisement entre trois couloirs. Cinq gardes armés les parcourent, escortant une dizaine d'esclaves qu'ils emmènent travailler. Ils vont croiser le chemin des PJ.
2	Les PJ arrivent dans une ancienne salle dont plusieurs entrées sont effondrées. Face à eux, une unique et ancienne porte en métal rouillée difficile à ouvrir. La pièce, circulaire, est vide si ce n'est les cinq cadavres apparemment dévorés récemment (tout au plus quelques semaines) par les rats et autres vermines. Une odeur nauséabonde se dégage des macchabées. Au cœur de la pièce, un fantôme désire empêcher à tous prix les nouveaux arrivants de partir : il a besoin de leur aide pour trouver le repos et désire que son corps, ainsi que ceux de ses compagnons, soit enterré dans un cimetière à la surface. Il faudra le convaincre ou alors l'affronter (Utilisez les caractéristiques du fantôme, *Créatures & Oppositions* p.142). [*événement unique*]
3	Une zone inondée. Les PJ se sont perdus et se retrouvent face à un bassin. On peut le traverser et passer par une ouverture dans la paroi, sous l'eau, afin de passer la zone et de continuer (test de **Force (Athlétisme) DD15**). En cas d'échec, ils subissent 1d6+2 PC de dommage en raison de la difficulté à arriver au bout). Si les PJ décident de faire demi-tour, on considère cette scène comme une scène à vide et ils n'obtiendront pas de +1 supplémentaire sur leur prochain d6 jeté sur la table. Ils perdent cependant du temps : au bout de quatre demi-tours, considérez qu'ils arriveront trop tard pour assister à la fin de la première partie du rituel (*Cf. Tuerie au manoir*).
4	Les galeries dans lesquelles les PJ débarquent sont pleines d'esclaves au travail qui creusent la roche. Çà et là, on peut déjà apercevoir derrière la roche rougeâtre le mur d'un ancien temple. Les esclaves sont gardés par une douzaine de gardes répartis par groupes de deux. Les galeries et leurs recoins permettent de passer inaperçu ou de prendre les gardes par surprise. Mais si un combat éclate et dure plus d'un round (ou si un sort bruyant est lancé), le reste des gardes rapplique aussitôt. De plus, il faut arriver à calmer les ardeurs des esclaves qui pourraient considérer les PJ comme leur billet vers la sortie et qu'il va falloir convaincre si les PJ ne veulent pas les escorter à la surface sur le moment.
5	Les PJ arrivent dans une zone de décombres. Il est difficile d'évoluer et le sol est instable. Par endroits, le sol est écroulé, laissant entrevoir plusieurs puits sans fond. Passer la zone demande du sang froid et de l'équilibre. Si l'un des personnages rate un test de Force **(Athlétisme) DD 16** ou un test de **Dextérité (Acrobatie) DD14**, il glisse et tombe quelques mètres plus bas dans une autre galerie. La chute lui inflige 2d6 PC de dégâts. Les PJ ayant chuté devront faire un jet séparé du reste du groupe pour la prochaine scène. À moins d'obtenir le même résultat, la prochaine scène sera jouée séparément pour les deux groupes avant qu'ils ne se retrouvent.
6	Le couloir mène les PJ jusqu'à une caverne faiblement illuminée par des cristaux luminescents. Le sol est jonché de dizaines d'ossements dont beaucoup sont humains. Dans la pièce, **cinq créatures du dessous** (*Cf.* marges techniques) sont en train de se repaître d'un cadavre d'esclave. [*événement unique*]
7	Les PJ arrivent à un cul de sac. Le seul moyen d'avancer est de déblayer les gravats qui leur barrent la route. Ils perdent un temps précieux. Si les PJ jouent deux fois cette scène sur le tableau, ils arriveront trop tard pour assister à la fin de la première partie du rituel (*Cf. Tuerie au manoir*). Si les PJ décident de faire demi-tour, on considère cette scène comme une scène à vide et ils n'obtiendront pas de +1 supplémentaire sur leur prochain d6 jeté sur la table. Ils perdent cependant toujours du temps : au bout de quatre demi-tours, ils arriveront trop tard pour assister à la fin de la première partie du rituel.
8	La pièce carrée et vide dans laquelle les PJ pénètrent est recouverte de ce qui ressemble à une fine couche d'eau. Il s'agit en réalité de quatre vases grises qui ont fait ici leur nid. (*Cf.* vase grise, *Créatures & Oppositions* p.285). Les vases attendent que les PJ soient entrés dans la pièce avant de les attaquer par surprise, tentant de s'attaquer à leur équipement métallique.
9+	Les PJ arrivent à l'ancienne entrée du temple de Pluton. Mais ils se rendent compte qu'un tunnel a été creusé vers le haut, à l'emplacement où se trouvait autrefois la colonne centrale. Le puits débouche dans le patio au centre du manoir des Norval (*Cf.* plan du manoir). Rendez-vous à la section *Tuerie au manoir.*



le premier de tous les noms d'oiseau. D'après eux, l'homme vociférant était clairement « de la haute ».

Tout pointe vers l'une des sorties du bazar où, selon les esclaves, se trouvent les **galeries de cristal**. Les PJ peuvent apprendre que ces galeries contiennent des cristaux luminescents et mènent jusqu'au lieu que les esclaves sont en train de dégager, et jusqu'à d'anciennes ruines occupées par de terribles créatures mangeuses d'homme, qui obéissent à ceux qu'ils appellent le **prophète**. Ce dernier n'est autre que Valdin/Lucius.

Vers l'illumination

Avant de s'enfoncer plus avant dans le complexe souterrain que constituent les Mille veines, il faut d'abord passer discrètement (ou en force) les gardes qui surveillent le bazar et les esclaves. Ils sont à l'affût et il faudra ruser afin de les contourner. Une fois cet obstacle franchi, les PJ pénètrent dans un véritable labyrinthe. Demandez à un joueur de lancer 1d6, au résultat duquel vous ajouterez le nombre de jets déjà effectués sur la table *Vers l'illumination*. Consultez le résultat obtenu sur la table et jouez-le. N'hésitez pas à improviser et à modifier certains résultats s'ils devaient être redondants. De plus, certains événements sont des événements uniques : une fois tirés, ils ne peuvent arriver à nouveau.

Tuerie au manoir

*Note : cette section part du principe que les PJ sont ensemble quand ils arrivent au manoir des Norval. S'ils sont séparés, n'hésitez pas à mettre en scène l'arrivée des retardataires deux ou trois rounds après le début des hostilités (si celles-ci démarrent rapidement), tels la cavalerie qui arrive, pour une fois, à temps. S'ils ont trop perdu de temps dans leur exploration, ils arrivent au moment où **Agralain**, sous l'emprise de l'esprit qui le possède, retire le cœur d'**Aldour**.*

Lucius/Valdin a mis son plan à exécution : il a investi le manoir des Norval en pleine fête, secondé par Sébert, les hommes possédés, et des créatures du dessous. Ils ont pénétré dans le manoir par un trou creusé dans le patio (zone 7). Ils ont ensuite pris les invités en otage et les ont contenus dans la salle de réception (zone 6). Il y a eu quelques morts au cours de l'opération quand certains ont tenté de se défendre, mais la plupart ont obéi sans poser de question. Quant aux gardes de la

maison, ils ont tous été égorgés par des créatures du dessous, leur trachée littéralement arrachée. Leurs cadavres sont étendus dans leur sang, là où ils sont morts (croix sur le plan).

Quand les PJ débarquent, le patio a été vidé mais deux créatures du dessous sont restées en arrière afin de monter la garde. Heureusement, il est facile de les prendre par surprise (un simple test de **Dextérité (Discrétion)** avec *avantage* contre leur **Perception passive** de **14**). Une fois les créatures neutralisées, les PJ peuvent se lancer dans l'exploration du lieu.

Zone 1. Les jardins. Si les PJ arrivent à temps, les jardins sont envahis de créatures du dessous (une trentaine). Ils y trouvent également les corps sans vie des quatre gardes égorgés. Cependant, tout est encore calme et les portes des jardins qui donnent sur la rue (une double porte de bois massif renforcée de métal) sont fermées. S'ils arrivent trop tard, les corps ont été (mal) cachés dans les buissons des jardins, et les portes donnant sur la rue sont ouvertes.

Zone 2. L'entrée. L'entrée est vide, mais les portes sont ouvertes sur le jardin.

Zone 3. La bibliothèque. On y trouve un cadavre (celui d'un serviteur mort un tison à la main) et un verre de vin renversé dont le contenu s'est vidé sur le tapis, mais rien de plus.

Zone 4. Le petit salon. Le petit salon est vide, si ce n'est les deux cadavres d'invités (un homme et une femme). La pièce est sens dessus dessous.

Zone 5. Les cuisines. Quel que soit le moment où les PJ arrivent, les cuisines sont vides, si ce n'est l'un des serviteurs qui a réussi à se cacher. Il est le seul témoin, et si les PJ arrivent alors que les créatures et Valdin sont partis, les PJ peuvent entendre un peu de bruit venant de la cuisine, plus particulièrement d'un placard. Le serviteur, seul survivant, a juste entendu Valdin dire qu'ils devaient se rendre au « lieu de vie », loin de ce « lieu de mort ». Valdin aurait alors ordonné que commence « le grand massacre ».

Zone 6. La salle de réception. S'ils arrivent à temps, les PJ peuvent entendre des cris de panique venant de la salle de réception. Les créatures du dessous sont en train d'arracher le cœur de chaque invité, un à un. Alors que les PJ débarquent il ne reste plus qu'une petite dizaine de survivants, dont Aldour entravé par Agralain, ainsi que deux des enfants d'Archibald (Lunia, 10 ans, et Dagran, 3 ans). Le troisième (Corin, 8 ans) est déjà mort. La salle est sous contrôle d'une trentaine de créatures du dessous. S'y trouvent aussi une quinzaine d'hommes issus du bazar des rats, une dizaine de gardes possédés, Sébert et enfin Valdin. Les créatures tuent une personne toutes les deux minutes environ. Si jamais un conflit éclate, seules les créatures restent afin de laisser le reste de la troupe (et les créatures de l'extérieur) quitter les lieux. Les créatures dans les jardins grimpent pour passer par les toits. Aldour est emporté avec le reste des hommes.

Attention, toute attaque frontale expose les PJ à une rencontre d'une difficulté certainement insurmontable. Il faudra utiliser la ruse afin de mettre fin prématurément au massacre.



Le rituel de Valdin

Il est temps de présenter le rituel que Lucius/Valdin est en train de mettre en place à l'aide de Sandral. Il s'agit d'un rituel en deux phases.

Dans un premier temps, Valdin doit réunir un certain nombre de cœurs humains. Les organes doivent être plongés dans une résine épaisse afin de les conserver, puis assemblés selon un schéma précis afin de former un talisman qui canalisera la puissance du rituel. Ensuite, Valdin et Sandral doivent se réunir en un endroit où la mort est puissante et sacrifier un nombre important d'êtres humains. Pour cela, il choisit la maison des Norval, située au-dessus du pilier de l'ancien temple de Pluton, un lieu où la mort a toute sa place. Une fois les sacrifices réalisés, les âmes des morts de Lapisanguis sont libérées et peuvent s'incarner en masse dans la population de Sangrepierre. Mais cette incarnation est encore faible et les esprits ont une emprise encore limitée sur les corps possédés : il leur faut ensuite pérenniser le rituel. Cette première partie correspond à ce que les PJ ne peuvent véritablement empêcher à la fin de cet acte.

La seconde phase oblige Lucius à se rendre dans un lieu où la vie est puissante. Il choisit donc le temple de la cité, dédié à de multiples divinités. Là, il doit mettre en place une cérémonie au cours de laquelle un « lien » entre le monde et les limbes est sacrifié. Ce lien est la personne d'Aldour, celui qui a ouvert le premier le passage entre le monde et les limbes. Ce sacrifice doit permettre de sceller les âmes des morts dans les corps des possédés de la cité, et ainsi leur permettre d'entamer une nouvelle vie.

Malheureusement, comme nous le verrons dans le prochain scénario, ce rituel aura des conséquences inattendues. En effet, nul ne peut impunément jouer avec la vie et la mort.



Si les PJ arrivent trop tard, ils découvrent les corps sans vie de tous les invités et des serviteurs, mais aussi des trois enfants d'Archibald, dont les cœurs ont été arrachés et emportés.

Note : cette partie du rituel a, quoiqu'il arrive, fonctionné. Les portes des limbes se sont ouvertes l'espace d'un instant et désormais, l'enjeu de Valdin est de pérenniser le phénomène via la seconde partie de son rituel, dans le temple.

Zone 7. Le patio. Deux créatures montent la garde ; sinon, le patio est vide.

Zone 8. Le couloir. Le couloir vide n'abrite que les corps de deux gardes égorgés.

Zone 9. Le bureau. Le bureau est inoccupé. Il contient cependant le journal de feu le patriarche de la famille, Archibald Norval. Dans ce dernier, Archibald explique comment Sébert l'a convaincu d'organiser le bal, mais aussi d'ordonner qu'un maximum d'hommes de la garde soient envoyés dans le Passage pour sécuriser la fête. Ainsi, une grande procession a été organisée et le gros des forces armées se trouve au même moment près du pont des caravanes. Les portes de la cité sont, quant à elles, fermées.

L'étage. L'étage est vide mais des traces de lutte sont évidentes.

Conclusion

Les PJ n'ont pas réussi à empêcher une véritable tuerie, même s'il reste des survivants. Mais l'histoire n'est pas terminée. Les PJ vont désormais devoir survivre à une nuit de folie et arrêter Lucius et ses créatures. Y arriveront-ils ? C'est le bon moment pour interrompre la session de jeu sur un *cliffhanger*, ainsi que l'instant parfait pour les laisser passer au niveau 6. Juste avant le grand final. La suite dans le dernier – et très court – épisode de la campagne.

PNJ du scénario

Aldour d'Hurlain

Cf. Scénario 2

Karst Vaughn



Cf. Scénario 2

Sandral

Cf. Scénario 2



Ernestine Brassevin

Cf. Scénario 2

Lagramort Urgal

Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 17 (armure de cuir)
Points de combativité 55 (10d8+10) / **Points de vitalité** 22
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	18 (+4)	15 (+2)	17 (+3)

Jets de sauvegarde. Dextérité (+8), Charisme (+7), Sagesse (+6)
Compétences. Perspicacité (+10), Intimidation (+8), Perception (+6), Supercherie(+12).
Outils. Outils de contrefaçon (+8)
Sens. Perception passive 16
Langues. Cantelin, langue d'or, langue des rois, argot des voleurs
Dangerosité 6 (2300 PX)

Capacités

Esquive : Lagramort obtient +2 à la CA. Il perd ce bonus s'il porte une armure dont la CA dépasse 12 ;
Feinte : Lagramort utilise sa réaction afin de feinter l'un de ses adversaires au corps à corps. Pour le reste de son tour, il a l'*avantage* sur ses attaques ;
Assassinat : s'il a l'*avantage*, Lagramort peut tenter de placer un coup fatal. Il augmente les dégâts de l'une de ses attaques de 5d6 (ou +5 s'il touche directement les PVit).

Actions

Attaques multiples : Lagramort peut effectuer deux attaques par action d'attaque.
Épée vicieuse (épée courte spéciale). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 9 (2d4+4) dégâts tranchants.

Sébert

Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 16 (Cotte de maille)
Points de combativité 77 (14d8+14) / **Points de vitalité** 21
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
15 (+2)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde. Dextérité (+5), Sagesse (+9), Charisme (+8)
Compétences. Investigation (+8), Perspicacité (+14), Histoire (+8), Persuasion (+13).
Sens. Perception passive 14

Langues. Langue d'or, Cantelin, langue des rois, ancien impérial
Dangerosité 5 (1800 PX)

Capacités

Attaque furieuse : Sébert obtient un critique sur un score de 19 ou 20.

Actions

Attaques multiples : Sébert peut effectuer trois attaques au corps à corps par action d'attaque.
Épée de famille affûtée (épée longue, deux mains). *Attaque d'arme au corps à corps :* +7 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 11 (1d10+1d6+2) dégâts tranchants.

SÉBERT (POSSÉDÉ)

Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 16 (Cotte de maille)
Points de combativité 110 (20d8+20) / **Points de vitalité** 23
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	10 (+0)	12 (+1)	17 (+3)	18 (+4)	16 (+3)

Jets de sauvegarde. Dextérité (+5), Sagesse (+9), Charisme (+8)
Compétences. Investigation (+8), Perspicacité (+14), Histoire (+8), Persuasion (+13).
Immunité à la capacité de barde *présence amicale*, ainsi qu'aux effets de charme et à la capacité *maître des hommes* du druide.
Sens. Perception passive 14
Langues. Langue d'or, Cantelin, langue des rois, ancien impérial
Dangerosité 7 (2900 PX)

Capacités

Attaque furieuse : Sébert obtient un critique sur un score de 18, 19 ou 20.

Actions

Attaques multiples : Sébert peut effectuer trois attaques au corps à corps par action d'attaque.
Épée de famille affûtée (épée longue, deux mains). *Attaque d'arme au corps à corps :* +9 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 13 (1d10+1d6+4) dégâts tranchants.

Agralain (possédé)

Humanoïde de taille M, Neutre
Classe d'armure 16 (Armure de cuir clouté)



Points de combativité 90 (20d8) / **Points de vitalité** 21
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
19 (+4)	18 (+4)	11 (+0)	18 (+4)	12 (+1)	14 (+2)

Compétences et maîtrises. Histoire (+12), Religion (+12), Médecine (+5), Outils d'herboriste (+8), Discrétion (+12).
Immunité aux dégâts contondants et aux effets de charme, ainsi qu'à la capacité de barde *présence amicale*, et à la capacité *maître des hommes* du druide.
Sens. Perception passive 11
Langues. Langue d'or, Cantelin, Brinien, Huddite, langue des rois.
Dangerosité 6 (2300 PX)

Actions

Attaques multiples : Agralain peut effectuer trois attaques au corps à corps par action d'attaque.
Claymore (épée à deux mains). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 11 (2d6+4) dégâts tranchants.

Lucius/Valdin

Humanoïde de taille M, Loyal Mauvais
Classe d'armure 17 (clibanion)
Points de combativité 130 (20d8+40) / **Points de vitalité** 26
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	11 (+0)	14 (+2)	13 (+1)	12 (+1)	20 (+5)

Jets de sauvegarde. Constitution (+6), Intelligence (+5), Charisme (+9)



Compétences. Persuasion (+12), Bluff (+12), Perspicacité (+9), Perception (+5).
Sens. Perception passive 15
Langues. Ancien impérial, Orc, Langue d'or, Cantelin.
Dangerosité 8 (3900 PX)

Capacités

Coup précis : Lucius obtient un coup critique sur un score de 18, 19 ou 20 ;
Brutal : Lucius ajoute un dé quand il touche avec son arme.

Actions

Attaques multiples : Lucius peut effectuer trois attaques par action d'attaque.
Grand glaive (épée longue, polyvalente 1d10). *Attaque d'arme au corps à corps :* +8 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 15 (2d10+4) dégâts tranchants.

SOLDATS

HUMANOÏDE DE TAILLE M, LOYAL NEUTRE
Classe d'armure 16 (Chemise de maille et bouclier)
Points de combativité 36 (8d8) / **Points de vitalité** 16
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
14 (+2)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde. Force (+6)
Compétences. Perception (+6), Intimidation (+4).
Sens. Perception passive 16
Langues. Cantelin, Langue d'or.
Dangerosité 2 (450 PX)

Capacités

Rang serré : quand deux soldats combattent côte à côte, ils bénéficient tous deux d'un bonus de 2d6 aux dégâts.
Figurants : une fois amené à 0PC, un soldat est immédiatement mis hors combat.

Actions

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 6 (1d8+2) dégâts contondants.

SOLDATS DE CONFIANCE DE SÉBERT (POSSÉDÉS)

HUMANOÏDE DE TAILLE M, LOYAL NEUTRE
Classe d'armure 17 (Cuirasse et bouclier)
Points de combativité 45 (10d8) / **Points de vitalité** 17
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
17 (+3)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (+0)

Jets de sauvegarde. Force (+7), Sagesse (+6).
Compétences. Perception (+6), Intimidation (+4).
Sens. Perception passive 16
Langues. Cantelin, Langue d'or
Dangerosité 3 (700 PX)

Capacités

Rang serré : quand deux soldats combattent côte à côte, ils bénéficient tous deux d'un bonus de 3d6 aux dégâts.
Figurants : une fois amené à 0PC, un soldat de confiance est immédiatement mis hors combat.

Actions

Épée longue. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 8 (1d10+3) dégâts contondants.

CRÉATURES DU DESSOUS

Cf. épisode 3

FIN

La nuit de la lune de sang

En quelques mots...

Lucius/Valdin débarque en ville alors que la foule se presse dans les rues pour fêter le bal des Norval. Sous une lune rousse, une partie de la population se retrouve possédée par les âmes des défunts de Lapisanguis. La folie s'empare de la cité et les PJ doivent survivre tout en empêchant Lucius de mettre à exécution son rituel final. Pourront-ils arrêter la folie de « la nuit de la lune de sang » ?

L'histoire jusque-là

Valdin, possédé par l'esprit de Lucius, a réussi. Le rituel pour ouvrir un passage aux âmes de Lapisanguis a fonctionné, mais pas exactement comme attendu. Les corps des habitants de Lapisanguis n'existent plus depuis bien longtemps. De plus, les âmes de la plupart des hommes de la légion de Lucius, piégées dans les limbes, ont trouvé un passage hors du temps pour se mêler aux âmes des créatures du dessous. Quant au reste de la population de Lapisanguis, le rituel a invoqué certaines âmes perdues en ville, comme des fantômes désemparés, et d'autres ont vu leur âme s'incarner dans les corps de citoyens de Sangrepierre pour une cohabitation particulièrement chaotique et instable.

Cet ultime scénario est court. Il s'agit d'une nuit de folie. Un ultime sursaut avant que les esprits des citoyens de Lapisanguis puissent enfin, une bonne fois pour toutes, trouver le repos.

La nuit de la lune de sang

Résumé de la situation : Les PJ ont, d'une manière ou d'une autre, assisté à un véritable massacre. Mais la nuit qui vient s'annonce terrible. Ils vont devoir survivre à une cité en proie à la folie, tout en arrêtant Valdin, toujours possédé par Lucius.

Les PJ viennent d'assister au massacre des invités de la famille Norval en leur demeure (ou aux conséquences de ce massacre). Isolés au cœur du manoir Norval, sur la Terrasse, ils peuvent entendre le vacarme de la fête qui bat son plein à l'extérieur. Cependant, rapidement, au milieu de ce vacarme, des cris s'élèvent, au loin… Quelque chose est en train de se passer. Les scènes qui suivent sont exposées de manière assez linéaire.

Alors que la nuit avance, les PJ vont se retrouver confrontés à des mouvements de foule et à des événements qui les empêcheront d'atteindre rapidement le temple. S'ils se laissent porter par le flot des événements, ils peuvent les suivre les uns après les autres. Cependant, ils peuvent parfaitement décider d'emprunter une autre route : les toits, les maisons des habitants... Laissez-les faire. La numérotation qui va suivre correspond aux points sur la carte de Sangrepierre ci-contre.

1 – Hors du manoir

Si les PJ décident de sortir dans la rue, ils se retrouvent au milieu d'une foule joyeuse et enjouée. S'ils ont combattu les créatures dans le manoir et les ont poursuivies, ces dernières ont grimpé sur le mur d'enceinte puis sur le toit des maisons avec une aisance surnaturelle. Il est très compliqué de les suivre à cause de la foule. Demandez un jet de sauvegarde de **Force DD12**. Tous ceux qui échouent se retrouvent séparés des autres, isolés dans la foule. Ceux qui ont réussi leur jet de sauvegarde s'aperçoivent que dans la foule, certains individus masqués portent des lames à la main. Un test de **Sagesse (Perception) DD15** permet de se rendre compte que les armes

Points de victoire

Ce petit scénario propose un certain nombre de scènes auxquelles les PJ peuvent assister. Selon la manière dont ils gèreront chaque scène, ils peuvent gagner des points de victoire (PVic).

Votre rôle à vous, MJ, est de comptabiliser ces points. Le nombre final de points obtenus déterminera les conditions dans lesquelles les PJ aborderont la scène finale, mais aussi les conséquences de la nuit sur la cité.

Le principe est simple : plus les PJ vont s'impliquer dans les scènes de manière efficace, plus ils vont sauver des vies, éviter des drames et permettre au final à la cité de se remettre de cette nuit. De plus, les PJ peuvent aussi gagner des alliés qui les aideront lors de la scène finale. Gardez trace de ces derniers. Le revers de la médaille, c'est que plus les PJ obtiendront de PVic, plus le rituel sera avancé au moment où ils arriveront au temple. Le risque est donc important.



sont ensanglantées. Soudain, les silhouettes masquées, les **possédés**, commencent à se jeter sur les passants, mais aussi sur les PJ. Les gens paniquent, crient, hurlent de peur et tentent de s'échapper. Les **possédés** sont deux par PJ. Tous ceux qui ont raté leur jet de sauvegarde sont ballotés dans la foule, ne voient pas la menace venir et sont surpris. Initiative !

Si les PJ mettent du temps à sortir du manoir, la folie commence sans eux. Malheureusement, à l'extérieur, de plus en plus de personnes succombent à la possession. C'est alors qu'une petite foule enragée envahit le manoir : **quatre possédés** par PJ. Laissez ces derniers gérer l'assaut, se retrancher dans le manoir s'ils le désirent, ou fuir, et organisez une scène mémorable.

Si les PJ fuient sans demander leur reste, ne leur accordez aucun PVic.

Si les PJ mettent moins de 4 rounds pour gérer la situation dans la rue, accordez-leur 2 PVic.

Si les PJ mettent 5 rounds ou plus, ou se retranchent dans le manoir mais s'en sortent, accordez-leur 1 PVic.

2 – Gardes assaillis

Les mouvements de foule repoussent inexorablement les PJ en direction de la caserne. Sur la place, devant le bâtiment officiel qui accueillait une foule conséquente de fêtards, des dizaines de personnes tentent de s'échapper alors que des **possédés** apparaissent dans tous les coins. Face aux PJ, un groupe de **six possédés** tente de massacrer des jeunes gens sans défense. Plus loin, des soldats sont aux prise avec des **soldats possédés** (un par PJ si ces dernier s'en mêlent). Les jeunes gens se font massacrer en 4 rounds, les soldats en 6 rounds.

Si les PJ sauvent les jeunes gens, accordez-leur 1 PVic.

Si les PJ sauvent les soldats, accordez-leur 1 PVic et les alliés *Soldats* lors du combat du Temple.

Si les PJ fuient, ils ne gagnent aucun PVic.

Il est impossible de quitter la place vers l'Est, en direction du temple, et traverser le Courantin à la nage est dangereux (test de **Force (Athlétisme) DD18** avec *désavantage*). Le meilleur moyen est de longer la falaise en direction du Sud jusqu'à la limite de la Terrasse et de



faire le tour. Si les PJ décident de fuir, cette route paraît évidente. S'ils traversent tout de même le Courantin, recyclez certaines des scènes ci-dessous et replacez-les où bon vous semble.

3 – Fin de soirée qui tourne mal

Une foule de joyeux lurons arrive à la rencontre des PJ. Ils ont des bouteilles à la main et se rendent, semble-t-il, vers l'une des maisons contre la falaise. Ils bifurquent juste avant que les PJ ne passent à leur portée. L'un d'eux ouvre la porte de la maison alors que plusieurs autres membres du groupe, à l'arrière, brisent soudainement leurs bouteilles et commencent à se diriger vers ceux de devant d'un pas menaçant, dans leur dos.

Si les PJ passent leur chemin, ne leur donnez aucune PVic.

Si les PJ sauvent les fêtards, donnez-leur 2 PVic.

4 – Retour dans le Passage

Alors qu'ils descendent les escaliers qui mènent de la Terrasse au Passage, les PJ assistent à une exécution. Une famille (le père, la mère et leurs deux enfants, dont un adolescent) se tient debout sur des tabourets, une corde

Les Possédés

La première partie du rituel a fonctionné, et les âmes des morts de Lapisanguis commencent à s'incarner dans les corps des vivants de Sangrepierre. Mais quelque chose ne va pas. Le contrôle des âmes sur le corps des vivants est imparfait. Les âmes des damnés de la cité antique ne sont pas faites pour revenir dans le monde des vivants, et elles ont été corrompues par des siècles d'errance. Les plus faibles ne connaissent plus que la mort, et ne cherchent qu'une chose : la donner.



autour du cou attachée à la branche d'un chêne massif. Autour d'eux, une demi-douzaine de possédés les regarde, alors que l'un d'entre eux s'apprête à frapper dans les tabourets. Si les PJ agissent, un tabouret sera renversé (tuant l'un des membres de la famille) tous les deux rounds à partir du deuxième round.

Si les PJ passent leur chemin, ne leur accordez aucun PVic.

Si les PJ sauvent une partie de la famille, accordez-leur 1 PVic.

Si les PJ sauvent toute la famille, accordez-leur 2 PVic.

5 – Sécuriser le Piquier d'or

La taverne du Piquier d'Or est grande ouverte. Alors que les PJ pénètrent dans la grande rue centrale, ils aperçoivent au loin une foule en train de courir dans leur direction. Certains individus sont paniqués, d'autres poursuivent les premiers, brandissant des armes improvisées. Les PJ ont deux options : se réfugier dans le Piquier d'or, ou tenter de fuir par une ruelle menant vers l'Est (il leur faudra alors réussir un test de **Dextérité (Athlétisme) DD16** ou être rattrapés par un **possédé** qui tentera alors de leur planter une arme dans le dos).

Malheureusement, à l'intérieur du Piquier d'or, la bataille fait rage entre un groupe de mercenaires et des possédés ainsi que quelques **soldats possédés**. Si les PJ se lancent dans la bataille, comptez 1 possédé par PJ et 1 soldat possédé pour deux PJ. Les mercenaires survivront 7 rounds, après quoi il n'en restera plus un seul et le tenancier sera mort.

Si les PJ fuient, ne leur accordez aucun PVic.

Si les PJ combattent mais mettent plus de 7 rounds à se défaire des possédés, accordez-leur 1 PVic.

Si les PJ combattent et mettent moins de 7 rounds à se défaire des possédés, accordez-leur 2 PVic et les alliés *Mercenaires*.

Une fois le Piquier d'or sauvé (ou non), les PJ se rendent compte que la rue devant l'établissement est totalement envahie par la foule. Il est plus sûr de sortir par l'arrière et d'emprunter les ruelles vers l'Est.

6 – Petits yeux en danger

Alors qu'ils parcourent les ruelles vers l'Est, les PJ assistent à une scène terrible où trois enfants (qu'ils ont déjà vus s'ils ont été en contact avec **Lagramort Urgal**) sont menacés par deux de leurs camarades. Les enfants se sont réfugiés dans un arbre, mais leurs camarades tentent de grimper, des couteaux entre les dents. Les enfants hurlent et tentent de se débarrasser d'eux en les frappant avec les pieds.

Si les PJ passent leur route, ne leur accordez aucun PVic.

Si les PJ tuent les enfants possédés (profil du possédé, mais avec 6PC), accordez-leur 1 PVic.

Si les PJ neutralisent les enfants possédés sans les tuer, accordez-leur 2 PVic et les alliés *Petits yeux.*

7 – Remonter vers la Terrasse

La rue est encombrée. Des charrettes ont été renversées et deux maisons sont déjà en feu. Les PJ doivent tenter de progresser le plus rapidement possible, mais ils entendent les gémissements d'un homme et de sa femme. Ces derniers, blessés, sont coincés sous une charrette renversée.

Si les PJ n'interviennent pas, ne leur accordez aucun PVic.

Si les PJ sauvent le couple sans prendre le temps de les soigner, accordez-leur 1 PVic.

Si les PJ sauvent le couple et prennent quelques minutes pour leur appliquer des bandages, accordez-leur 2 PVic.

8 – Nobles en difficulté

Des nobles et cinq de leurs gardes du corps sont acculés dans une ruelle. Les PJ peuvent les entendre hurler à leurs gardes « Tuez-les ! Mais tuez-les bon sang ! ». Malheureusement, les cinq gardes hésitent à s'attaquer aux agresseurs, trois gardes armés mais désormais possédés. Ces derniers ont le profil des **soldats possédés**. S'ils sont sauvés, les nobles s'enferment chez eux et mettent alors leurs gardes du corps au service des PJ.

Si les PJ ne s'en mêlent pas, ne leur accordez aucun PVic.

Si les PJ sauvent les nobles et tuent les gardes possédés, accordez-leur 1 PVic et les alliés *Gardes du corps*.

Si les PJ sauvent les nobles et neutralisent les gardes possédés sans les tuer, accordez-leur 2 PVic et les alliés *Gardes du corps.*

9 – Une famille menacée

Alors qu'ils longent le Courantin, les PJ aperçoivent la maison en feu de l'un des notables de la cité. Sa famille et lui sont coincés à l'étage. Non-loin, une charrette remplie de draps semble être le meilleur moyen de les réceptionner. Un test d'**Intelligence DD15** permet de bien la placer. Si le DD atteint est de **12, 13 ou 14**, les PJ ne la placent pas au mieux et l'un des membres de la famille (le père) saute au mauvais endroit. La charrette cède sous son poids, et il se rompt la nuque.

Si les PJ ne font rien, ne leur accordez aucun PVic.

Si les PJ ne sauvent pas le père, accordez-leur 1 PVic.

Si les PJ sauvent toute la famille, accordez-leur 2 PVic.

10 – Devant le temple

Alors qu'ils arrivent devant le temple, une dizaine de prêtres sort en courant, poursuivie par cinq créatures du dessous. En l'absence de toute action des PJ, les prêtres s'enfoncent dans les rues face au temple et les créatures disparaissent. Si les PJ agissent, ils doivent occuper toutes les créatures, sinon un prêtre meurt après 3 rounds de combat. Si tous les prêtres survivent, ils prennent leur courage à deux mains et décident d'aider les PJ à reprendre le temple.

Si les PJ ne font rien, ne leur accordez aucun PVic mais les créatures ne sont plus que cinq dans la scène suivante.

Si les PJ sauvent une partie des prêtres, accordez-leur 1 PVic.

Si les PJ sauvent tous les prêtres, accordez-leur 2 PVic et les alliés *Prêtres.*

L'ultime rituel

Résumé de la situation : Les PJ pénètrent dans le temple. Il est temps pour eux de tenter d'arrêter le rituel.

Le temple des dieux n'a pas été fermé. Les PJ peuvent y pénétrer une fois leurs adversaires vaincus. Ils seront accompagnés des alliés qu'ils auront trouvés au cours de la nuit.

Le temple des dieux

Le temple est un immense bâtiment ne comportant qu'une unique entrée : une massive double porte en bois renforcée de métal. À l'intérieur, le temple est découpé en plusieurs zones. Le bâtiment en lui-même accueille les prêtres, leurs quartiers, un réfectoire et une bibliothèque. La cour intérieure est bordée d'un chemin couvert dont la toiture est soutenue par d'énormes piliers. Au centre, un autel couvert est dédié aux dieux. Sa toiture est soutenue par huit massifs piliers de bois sculptés. Chacun représente une créature mythologique : dragon, phénix, serpent de mer, alver, dwermr, Tir-aesan, Dieu-Loup et Arbre-visage. Les sculptures possèdent un style typiquement nordique. La cour est jonchée de souches sculptées et de bancs de pierre sur lesquels les fidèles peuvent s'asseoir afin de prier. Le sol est herbeux, parcouru par de petits chemins matérialisés par

Le Temple des Dieux

Refectoire

Bibliothèque

Cellules de repos

préau

préau

préau

Autel couvert

Cellules de repos

Cuisine

des pierres plates. Des buissons, des plantes médicinales, des parterres de fleurs sauvages, ainsi que d'anciennes pierres dressées de petite taille sont savamment arrangés et entretenus par les prêtres.

En temps normal, la cour est calme, fréquentée par quelques fidèles venus faire une offrande ou des prêtres entretenant la cour et ses jardins.

Les forces en présence

Valdin n'est pas seul. Il est accompagné par :

- Une dizaine de créatures du dessous
- Sébert et cinq de ses soldats de confiance
- Une dizaine de soldats possédés
- Une dizaine de possédés
- Agralain
- Sandral

Les PJ sont clairement en sous-nombre. Cependant, ils peuvent être accompagnés d'alliés qui leur permettront de combattre ces ennemis plus efficacement. Tant que le rituel n'a pas totalement débuté (c'est le cas si les PJ arrivent au temple avec 10 PVic ou moins), ils peuvent l'arrêter en tuant Sandral.

Quand les PJ arrivent-ils ?

0 PVic. Valdin et ses alliés sont entrés dans le temple il y a moins d'une trentaine de minutes. Ils ont débuté le rituel. Aldour est allongé et attaché sur l'autel. Les prêtres du temple sont, quant à eux, répartis tout autour de l'autel dans la cour centrale, attachés aux piliers sculptés. Les PJ arrivent à temps afin d'arrêter le rituel, mais il faut aller vite.

5 à 9 PVic. Valdin a ordonné à Agralain d'exécuter les prêtres et de leur arracher le cœur alors que Sandral (contraint de continuer le rituel et craignant pour sa vie) psalmodie. Quand les PJ arrivent, les prêtres sont morts et Agralain s'apprête à planter une lame dans le cœur d'Aldour.

10 à 14 PVic. Aldour est mort et Agralain a arraché son cœur. Sandral est alors chargé de l'assembler avec la clé (les cœurs agglomérés et recouverts de résine). Il doit ensuite procéder à la fin du rituel et désacraliser l'autel à l'aide de la clé.

15 PVic ou plus. Deux soldats possédés retirent le corps d'Aldour de l'autel. Sandral pose la clé sur ce dernier. L'air s'emplit d'électricité, les nuages se rassemblent dans le ciel et le vent se lève. Les PJ ont 4 rounds pour interrompre le rituel (tuer Sandral ne change rien, il faut détruire la clé – CA 20 contre les tirs, touché automatique au corps à corps, PC 0, PVit 3). S'ils ne le font pas, reportez-vous à la section *Si le rituel réussit*.

Si le rituel échoue

Si le rituel est arrêté (en tuant Sandral, par exemple, ou en arrêtant Lucius et ses alliés avant que Sandral ait terminé – lui permettant d'arrêter sa psalmodie de son plein gré), tout cesse d'un coup. De terribles nuages noirs envahissent le ciel de Sangrepierre et un orage éclate. Le vent est puissant et les éclairs frappent le temple, déclenchant des incendies sur les toits. Les âmes des morts quittent alors immédiatement les corps de toutes les personnes possédées. Dans toute la cité, ces dernières s'effondrent de fatigue, inconscientes, alors qu'un immense pilier d'une lumière verte et blafarde s'élève l'espace d'un instant vers les cieux, traversant les nuages. Ce pilier est constitué des milliers d'âmes de Lapisanguis. Le vent redouble.

Lucius s'accroche au corps de Valdin (s'il n'a pas déjà été tué), mais ce dernier, reprenant conscience l'espace d'un instant, saisit sa lame et la plante dans son abdomen. S'écroulant à genoux, il meurt alors que l'âme de Lucius rejoint la colonne de lumière. Cette dernière disparaît, les nuages se dispersent…

Si le rituel réussit

Si Sandral conclut le rituel, rien ne se passe comme prévu. Reprenez la description du paragraphe précédent. Seulement, les âmes des morts ne quittent pas les corps des vivants. Pour autant, les morts ne sont pas faits pour rester dans le monde des vivants. Les âmes des habitants de Lapisanguis, incarnées dans les corps de

Les alliés

Les alliés interviennent au cours de la scène finale dans le temple. Certains peuvent avoir suivi les PJ (et leur avoir facilité le travail), comme les soldats ou les gardes du corps. D'autres peuvent les avoir rejoints devant le temple. D'autres enfin peuvent arriver de manière inattendue (comme les petits yeux). Mettez en scène leur arrivée, leur existence et leurs actions. Ne les oubliez pas, décrivez leur tactique, rendez le tout cinématique.

Chaque type d'allié qui aide les PJ a un effet spécial sur le déroulement de la bataille.

Les soldats. Ils permettent d'occuper tous les soldats possédés auxquels les PJ devraient être confrontés.

Les mercenaires. Ils occupent les créatures du dessous

Les petits yeux. Ils projettent de petits cailloux à la fronde. Au début de chaque round, jetez un d6. Si le résultat est de 4 ou plus, les PJ obtiennent l'*avantage* sur leurs attaques.

Les gardes du corps. Ils permettent d'occuper Sébert et ses soldats de confiance, qui ne posent plus de soucis aux PJ.

Les prêtres. Ils permettent d'occuper la moitié des possédés, ainsi qu'Agralain.



milliers de citoyens de Sangrepierre, ne souhaitent plus qu'une chose : rejoindre Pluton et le monde des morts, et traverser enfin le fleuve des âmes. Chaque citoyen possédé saisit un objet tranchant ou pointu puis se le plante dans la gorge. Les créatures du dessous présentes au côté de Lucius fuient et tentent de regagner les Mille veines. Lucius, s'il est encore en vie, reste seul, mais son emprise sur le corps de Valdin faiblit. Ce dernier, reprenant conscience l'espace d'un instant, saisit sa lame et se la plante dans l'abdomen. S'écroulant à genoux, il meurt.

Alors que le calme revient, les deux tiers de la cité ont péri.

Conclusion

Le nombre de PVic détermine l'état final de la cité et de sa population. De plus, deux scénarios sont possibles : si le rituel a réussi, ou s'il a échoué.

Conséquences

0 PVic. Les possédés ont fait des ravages. Près de la moitié de la population a péri dans la nuit, dont la plupart de ses dirigeants. Une grande partie des survivants va quitter la cité ou se suicider dans les semaines à venir. Des dizaines de personnes, anciennement possédées, trouvent la mort, assassinées pour venger les victimes qu'elles ont faites lors de cette nuit sanglante.

5 à 9 PVic. Les PJ ont pesé, mais pas assez pour faire une véritable différence. Plus du tiers de la population de la cité a péri. Les instances de la cité sont sauves et déclarent la loi martiale. Un deuxième tiers de la population quittera la cité dans les mois qui suivent. Des dizaines de personnes, anciennement possédées, trouvent la mort, assassinées pour venger les victimes qu'elles ont faites lors de cette nuit sanglante. Mais les représailles seront vite arrêtées et étouffées.

10 à 14 PVic. La cité est meurtrie, mais elle s'en remettra. Un quart de la population a péri. Les dirigeants ont été épargnés. La garde est là. Les Norval seront les coupables tout désignés, Sébert ayant participé à tout cela. Si Sébert est en vie, il sera jugé et condamné à l'exil. Mais on le retrouvera mort quelques jours plus tard, à la sortie des faubourgs de la cité.

15 PVic ou plus. La cité a souffert mais elle est forte. Les Norval sont accusés et condamnés. Sébert est exilé mais il sera tué. De rares pogroms ont lieu, rapidement réprimés. La loi et l'ordre règnent toujours à Sangrepierre.

Et si le rituel a réussi ? Plus de la moitié de la cité a péri. Le nombre de PVic conditionne toujours l'état des instances et de ses dirigeants, ainsi que les conséquences.

Cependant, Sangrepierre sera meurtrie à jamais. Une moitié des survivants quitte la cité, remplacée au bout de quelques années par de nouveaux habitants venus du Nord ou du reste du royaume.

Quoiqu'il en soit, Sangrepierre, et bientôt tout le royaume, se souviendra de cette nuit comme « la nuit de la lune de sang ». Désormais, les PJ sont libres : il peuvent rester à Sangrepierre, aider à reconstruire ou à sécuriser la cité, peut-être reprendre le Piquier d'or, rentrer à Valféroy… ou partir, loin, et recommencer une nouvelle vie ou vivre de nouvelles aventures.

PNJ du scénario

POSSÉDÉS

Humanoïde de taille M, chaotique mauvais
Classe d'armure 14
Points de combativité 18 (4d8) / **Points de vitalité** 15
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
10 (+0)	18 (+4)	10 (+0)	4 (-3)	15 (+2)	4 (-3)

Compétences. Perception (+6), Athlétisme (+4).
Sens. Perception passive 16
Dangerosité 1/2 (100 PX)
Jets de sauvegarde. Dextérité (+6)

Capacités

Possession imparfaite : à chaque début de round (sauf le premier round d'un combat), lancez un d6 par possédé. Sur un 5+, l'esprit de la personne possédée reprend le dessus, il est confus, ne se souvient de rien, et réagit soit en s'effondrant, soit en paniquant. Sur un 4 ou moins, l'âme du mort reprend le contrôle et se lance immédiatement à l'attaque.
Figurants : une fois amené à 0 PC, un possédé est immédiatement mis hors de combat.

Actions

Attaques multiples : un possédé entre dans une rage telle qu'il peut effectuer deux attaques de corps à corps par action d'attaque.
Arme tranchante improvisée (épée courte). *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 7 (1d6+4) dégâts tranchants.
Poings. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible. *Touché :* 6 (1d4+4) dégâts perçants.

SOLDATS POSSÉDÉS

Humanoïde de taille M, Loyal Neutre
Classe d'armure 16 (Chemise de maille et bouclier)
Points de combativité 22 (5d8) / **Points de vitalité** 15
Vitesse 9m

FOR	DEX	CON	INT	SAG	CHA
18 (+4)	12 (+1)	10 (+0)	10 (+0)	14 (+2)	10 (-0)

Jets de sauvegarde. Force (+6)
Sens. Perception passive 12
Dangerosité 1 (200 PX)

Capacités

Possession imparfaite : à chaque début de round (sauf le premier round d'un combat), lancez un d6 par soldat possédé. Sur un 5+, l'esprit de la personne possédée reprend le dessus, il est confus, ne se souvient de rien, et réagit soit en s'effondrant, soit en paniquant. Sur un 4 ou moins, l'âme du mort reprend le contrôle et se lance immédiatement à l'attaque.
Figurants : une fois amené à 0 PC, un soldat possédé est immédiatement mis hors combat.

Actions

Morgenstern. *Attaque d'arme au corps à corps :* +6 pour toucher, allonge 1,50m, une cible.
Touché : 6 (1d8+4) dégâts contondants.

ALDOUR D'HURLAIN

Cf. Scénario 2

SANDRAL

Cf. Scénario 2

SÉBERT (POSSÉDÉ)

Cf. Scénario 4

AGRALAIN (POSSÉDÉ)

Cf. Scénario 4

LUCIUS/VALDIN

Cf. Scénario 4

SOLDATS

Cf. Scénario 4

SOLDATS DE CONFIANCE DE SÉBERT (POSSÉDÉS)

Cf. Scénario 4

CRÉATURES DU DESSOUS

Cf. Scénario 3


Les cinq royaumes
Taille du royaume :
75 lieues de large sur 56 de haut
Distance parcourue en une journée :
5 lieues par route bien entretenue
4 lieues en plaine
3 à 4 lieues en zone vallonnée
2 à 3 lieues en montagne
2 à 4 lieues en forêt
1 à 3 lieues en zone marécageuse
Intempéries:
Légères : 2/3 de la distance
Importances : 1/2 de la distance
Légende
Frontière
Cité royale
Capitale
Ville
Village
Forteresse
Château fortifié
Zone spéciale
Le Mur
Sangrepierre
le Rezard
Järtumstad
Castelvent
Givrebois
Värmark
Bois de l'oubli
Royaume de Morymyll
Forêt de Elyf
Royaume de Cantelynn
Royaume de Mörrträ
Brisantine
Onde-vive
la Givrance
Zwarfürr
Océan du bout du monde
le Courantin
Deux-rois
Forêt sans retour
Aquillon
Royaume de Brynnwaed
Gwynnddaerun
Duhnréal
La Serpente
Cynllwyn
Terre-bois
Havrebois
Domontheas
Oriens
Les Crocs
le Vieux-Fleuve
Royaume de Huddeyrn
Boursaline
Occidens
Hautevis
Forêt des mille morts
Australis
N
5 lieues